

140 pag.

mai mult de
1.000.000 lei
ECONOMIE

2 CD

Download 1300 Mb la 10.000 lei / oră



Civilization 3

În test: cât e de actual clasicul de strategie?

Moduri **FULL VERSION**

pentru
HALF-LIFE

UNREAL TOURNAMENT

U Games

Știi ce se joacă

Cea mai vândută revistă de jocuri PC din Europa

3,00 Anul II 12 (19)/dec. 2001 - 85.000 lei

CU 2 CD-uri

SISTEM DE TESTARE NOU!

Avanpremieră
Mafia

Test:
Aliens vs. Predator 2,
Pool of Radiance 2,
Aquanox, Zoo Tycoon

Tips & Tricks:
Commandos 2

PE CD-ROM

SPECIAL

Counter-Strike: Counter-Wiggles Mod

TOP DEMO

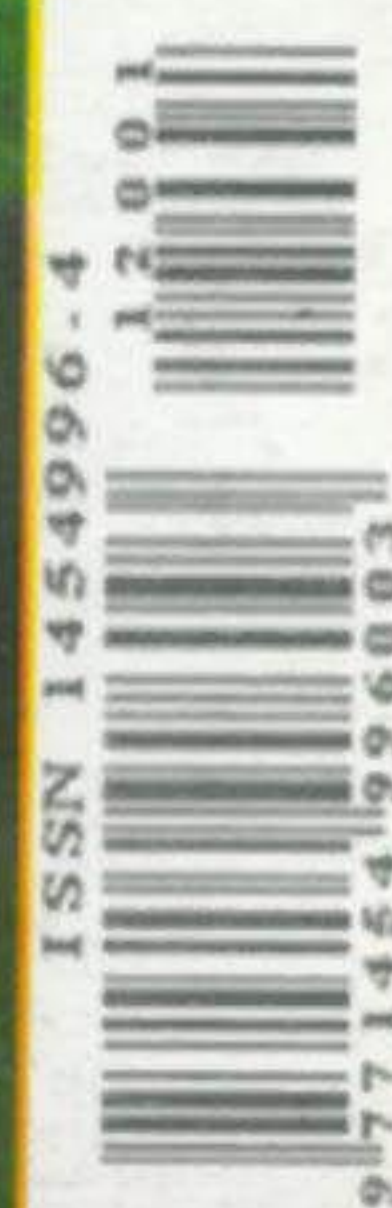
Ghost Recon

TOP VIDEO

Comanche 4

Halo

Ego-shooterul așteptat de toți:
armele, adversarii, lumile și nenumărate
screenshot-uri

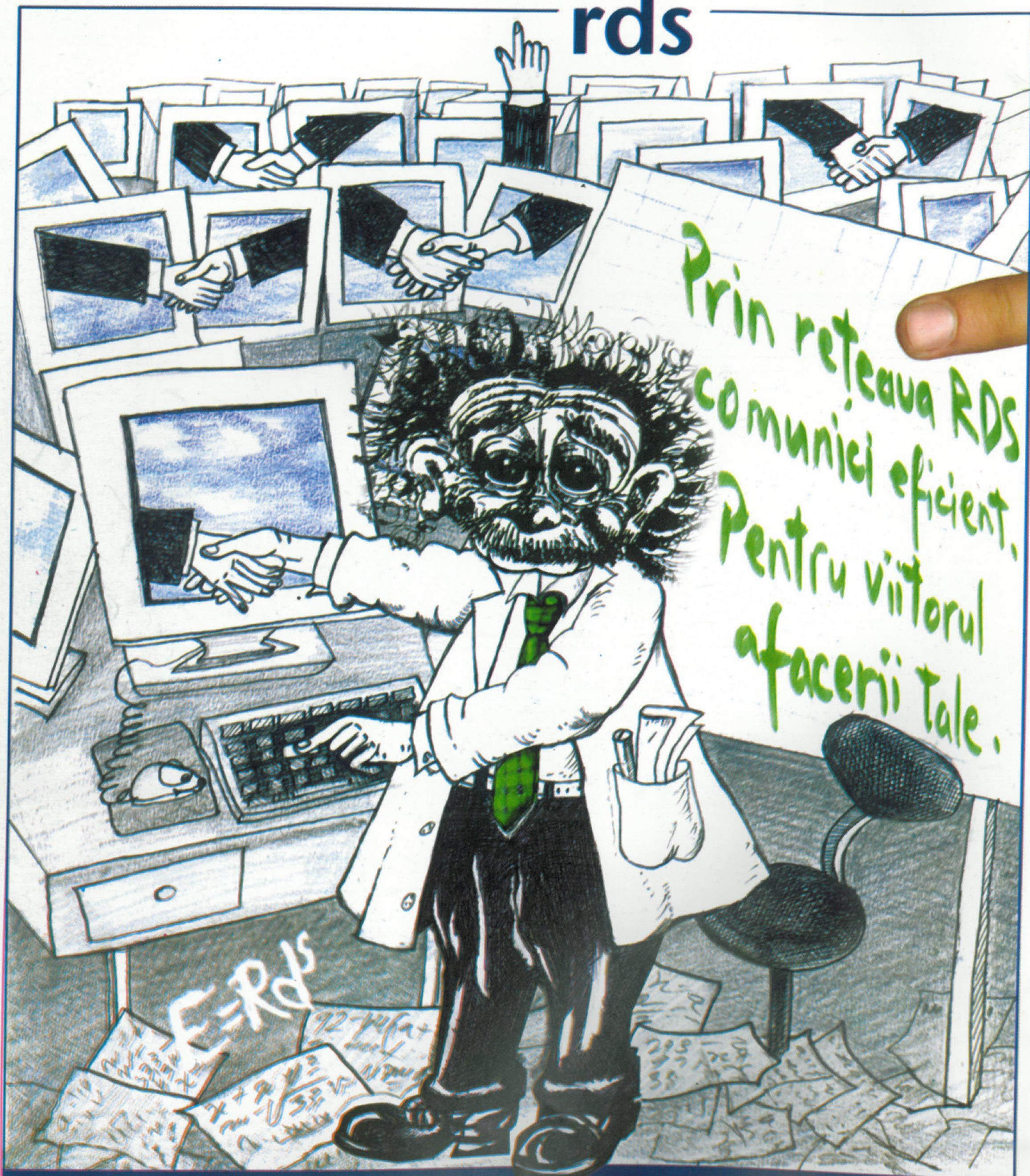


Secret Service - In Harm's Way
Primul shooter românesc realizat de FUN Labs

Counter-Strike: Condition Zero
Cultul multiplayer ca joc single player: cât valorează
AI-ul, cum sunt armele și hărțile?

providing the future

rds



Afacerea ta are nevoie de comunicații accesibile, rapide și sigure.
Soluția? Alege conexiunea la rețeaua națională proprie de comunicații RDS.
Poți astfel dezvolta cu succes aplicații Internet, Intranet, și Multimedia.

Încearcă soluția RDS ! Pentru noi tehnologia viitorului este o permanentă provocare !

Str. Sfânta Vineri nr.25, bl. 10SC, București, Romania <http://www.rdsnet.ro> tel:+40(1)301.08.50 fax:+40(1)301.08.51

Gingăl Games

În ciuda frigului de afară și a certitudinii că Xbox și Gamecube vor pătrunde în Europa, lumea PC gamerilor fierbe de nerăbdare să afle răspunsul la întrebarea "Care va fi jocul anului?" 2001 a însemnat pentru îndeletnicirea noastră cotidiană apariția unei sumedenii de jocuri, dintre care unele ne-au ținut la calculator până dimineața, multe altele ne-au lăsat un gust amar și sentimentul unui "n-a fost să fie". Bune, rele, cum sunt, jocurile rămân pasiunea noastră și nu pot să nu dezlănțuie adevărate uragane de satisfacție sau iritare. Deci, cin' să fie, cin' să fie? **Max Payne** sau **Undying**? **Commandos 2** sau **Black&White**? **Anachronox** sau **Escape From Monkey Island**?

O problemă spinoasă (cel puțin pentru unii occidentali) o ridică **Return to Castle Wolfenstein**, pe seama căruia s-a stârnit de câteva luni o dispută în toată regula referitoare la folosirea simbolurilor naziste. După cum știți, în Germania apariția jocului a fost posibilă doar prin eliminarea anumitor simboluri răscolitoare (vezi crucea gamată). Ca o coincidență, **Medal of Honor Allied Assault**, unul din cele mai așteptate jocuri PC, flirtează și el cu tematica nazistă. Un screenshot lasă să se vadă faimoasa svastica. Iar **Commandos 1-2** și **Hidden and Dangerous** opun direct jucătorul forțelor Axei. Totuși, aceste jocuri sunt parcă despărțite de galaxii întregi. Contrar lui **Wolfenstein**, într-adevăr, producătorii titlurilor mai sus menționate se servesc de aceste simboluri pentru a fi cât mai aproape de un realism istoric,

perioada celui de-al Doilea Război Mondial. Prezența simbolurilor naziste este așadar cât se poate de justificată. În viziunea acuzatorilor însă, **RTCW** are un mesaj subliminal de transmis, căci savantul care face alegru experimente pe o ființă umană ne amintește de faptele adevăraților naziști, un ofițer surprins "pozând" mândru lângă un drapel nazist, are o figură prea carismatică, iar mutanții cine știe cine-or fi! Este invocat un sentiment de frustrare în fața unui inamic care, în fond, nu are o identitate clară. Păi dacă tot e vorba de o nouă modă, (vezi "dosarul" **World War 3**), atunci trebuie să remarcăm existența unei eterne vânători a Roșului, prin jocuri ca **Project I.G.I.** sau **Command & Conquer**. Ce să mai vorbim de flagrantul exemplu al lui **Tropico** simulatorul de (horribile dictu) dictator, care ne amintește, chiar dacă indirect, de o perioadă cam neagră a noastră ca "estici" de dinainte de decembrie '89. De, așa-i cu noi, românii: **RTCW** ne aduce aminte, la rândul său, de o altă perioadă, tot "roz" a istoriei noastre și totuși nu ne bâțâim în stil înainte-înapoi la vederea sau jucarea lui. Până se vor rezolva problemele vestice, salutăm apariția primului shooter românesc, **Secret Service - In Harm's Way**, realizat de bravi băieți de la FUNLabs.

Confruntări într-o țară arabă, în America... subiectul este cât se poate de "hot"! Dacă ne amintim și **Cabela's 4x4 Off-road Adventure**, parcă îndrăznim să sperăm într-un succes "Made in Romania" peste amărătele noastre granițe.

Pe parcursul celui de-al doilea an de ființare în spațiul carpato - danubiano - pontic am încercat să vă prezentăm în paginile PC Games toate aparițiile demne de considerație din această perioadă de început de mileniu. Cei mai mulțumiți par a fi strategii și fanii de acțiune, care au avut parte de sute de pagini dedicate genurilor preferate. Mai nedreptățiți s-au simțit RPG-iștii și campionii sportului. Pe cât poate să pară de puțin verosimil, vă asigur că nu a fost o alegere intenționată. Problema este că piața jocurilor își urmează ritmurile ei, care nu au nimic a face cu dorințele redactorilor. Se poate întâmpla ca într-o lună să apară patru sau cinci shootere și nici un RPG, iar în luna următoare să se inverseze rolurile. Desigur că vom face în continuare teste la toate jocurile nou apărute și vă vom semnala, sperăm noi primii viitoare apariții interesante. Însă poate cea mai interesantă noutate este inițiativa grupului nostru editorial de a produce sub licență jocurile cele mai rulate în Internet cafe-urile din România și vânzarea lor la un preț accesibil. Una din firmele grupului a încheiat deja contracte în această direcție, pentru o perioadă de trei ani. Din ianuarie, deci, gamerii vor avea parte de surprize plăcute. Hang on! Cum prezenta ediție este ultima apariție a revistei noastre în acest an, redacția PC Games vă dă întâlnire, ca de obicei, în a treia miercuri a lunii (ianuarie) și vă dorește tuturor cu ocazia Crăciunului și Anului Nou, **Sărbători Fericite și La Mulți ani!**

CIPRIAN COROIANU



Cuprins 12/2001

Actualități

Editorial 3

News

Microsoft Xbox 6

Ikarion: Speranța pentru Armalion 7

Final Fantasy 7

Electronic Arts: Dispută pentru Ultima 7

Army Men: RTS 8

Soldier of Fortune II 8

Majestic 8

Feedback: Violența în jocurile de Acțiune 12

Reportaj: Fun Labs: Secret Service:

In harm's way 14

Avanpremieră

Strategie

Barometru 25

Master of Orion 3 25

World War 2: D-Day to Berlin 25

Cossacks: The Art of War 25

Lords of the Realms 3 25

Dune Generations 25

Heroes of Might&Magic 4 26

Battle Realms 27

Settlers 4: Troians 28

Action

Barometru 29

Medal of Honor: Allied Assault 29

Vultures 29

Serious Sam: The Second Encounter 29

Soul Reaver 2 29

Chrome 29

Heli Heroes 29

Halo 30

Counter-Strike: Condition Zero 36

Outcast 2 39

Mafia 40

Adventure

Barometru 43

Runaway 43

Lost Continents 43

Nocturne 43

Dark Age of Camelot 43

Larry 8 43

Wizardry 8 43

Call of Cthulhu 43

Neocron 44

Sport

Barometru 45

Moto Racer 3 45

Tennis Masters Series 45

Salt Lake 2002 45

Rally Championship 45

USA Racer 45

DTM Race Driver 46



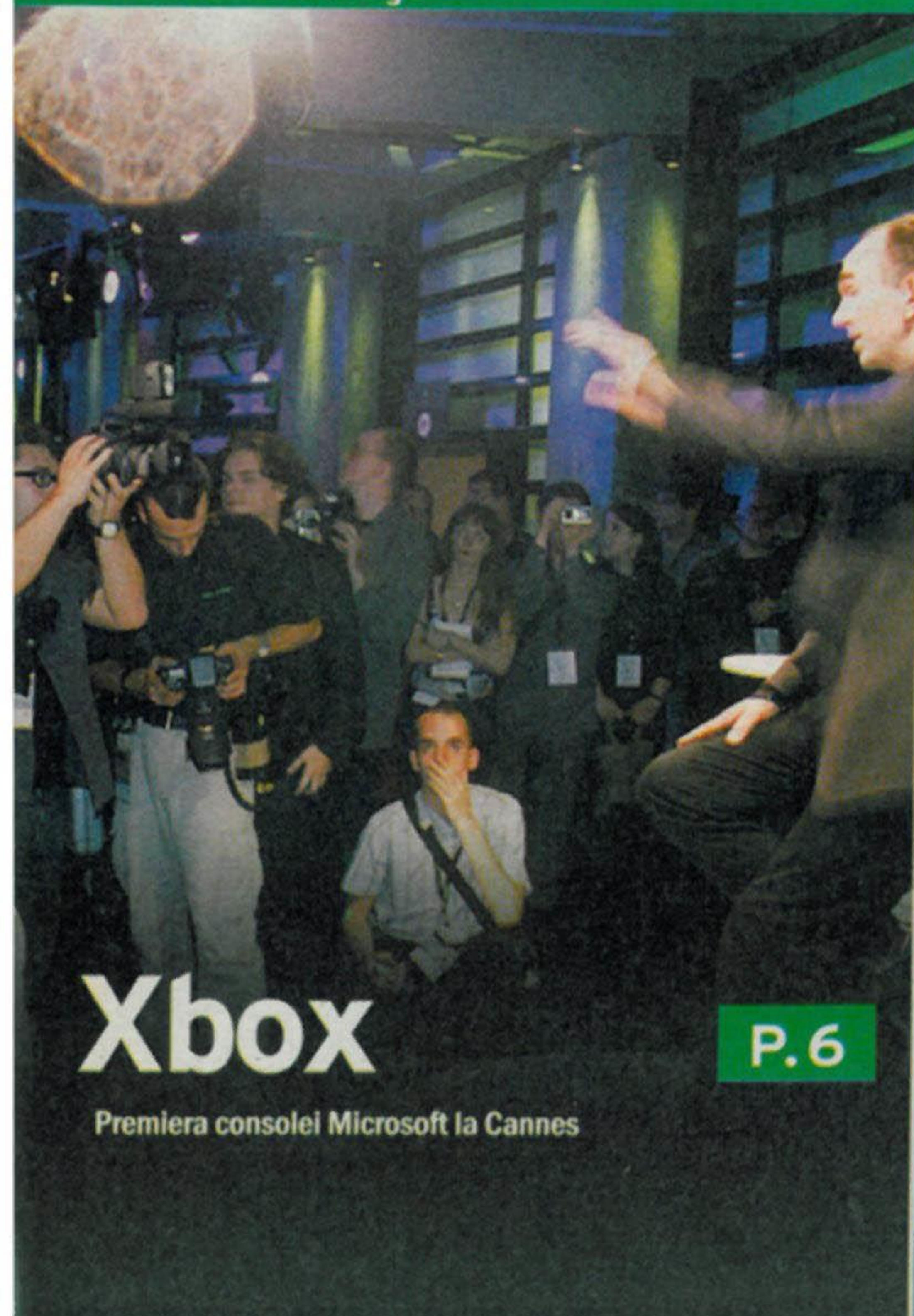
Aquanox

Atac frontal de mingi pe placa grafică și nervul optic: de ce jocul de acțiune subacvatică reprezintă jocul lunii?

Test

Cum testăm 47

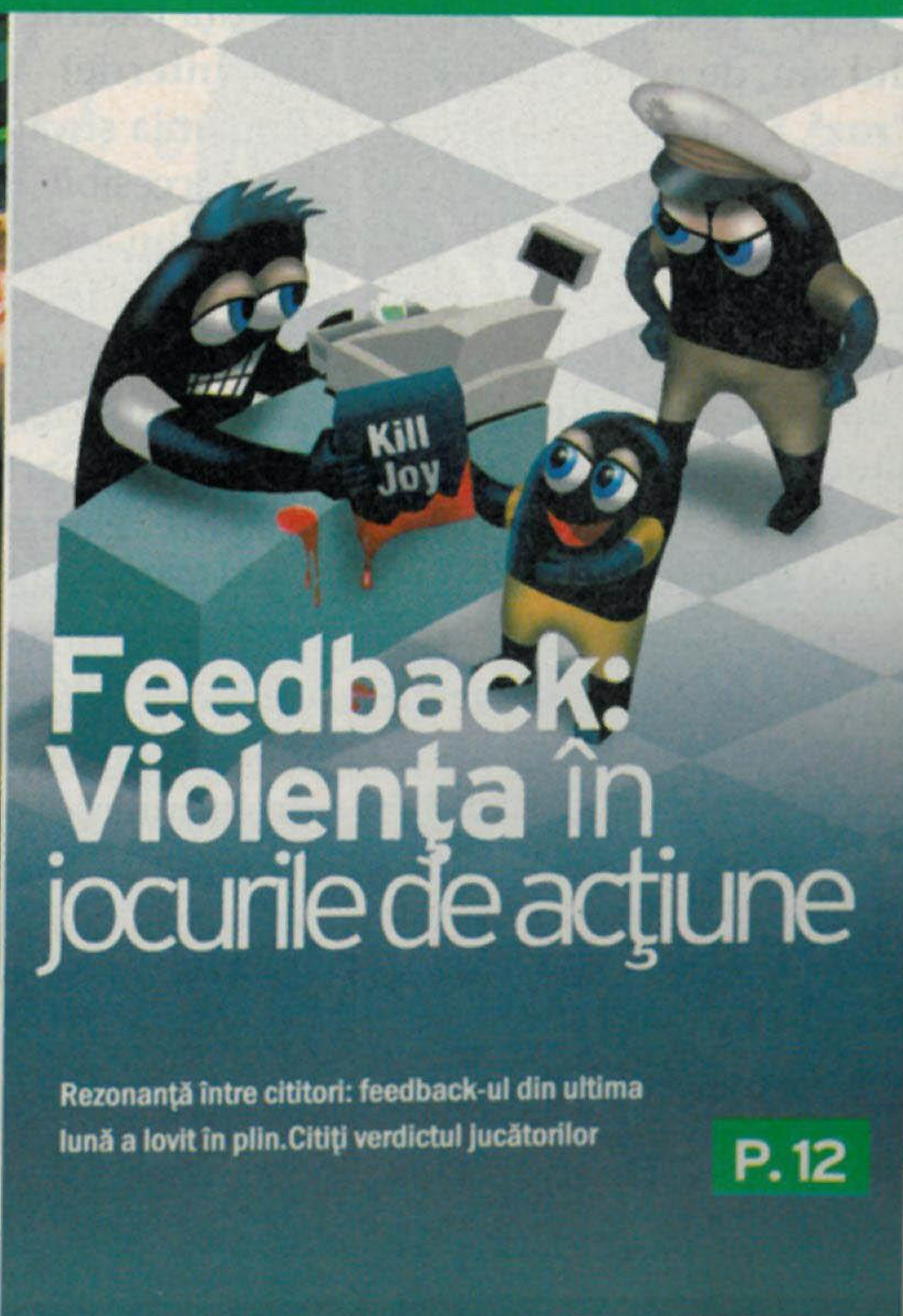
ACTUALITĂȚI



Xbox

Premiera consolei Microsoft la Cannes

P.6

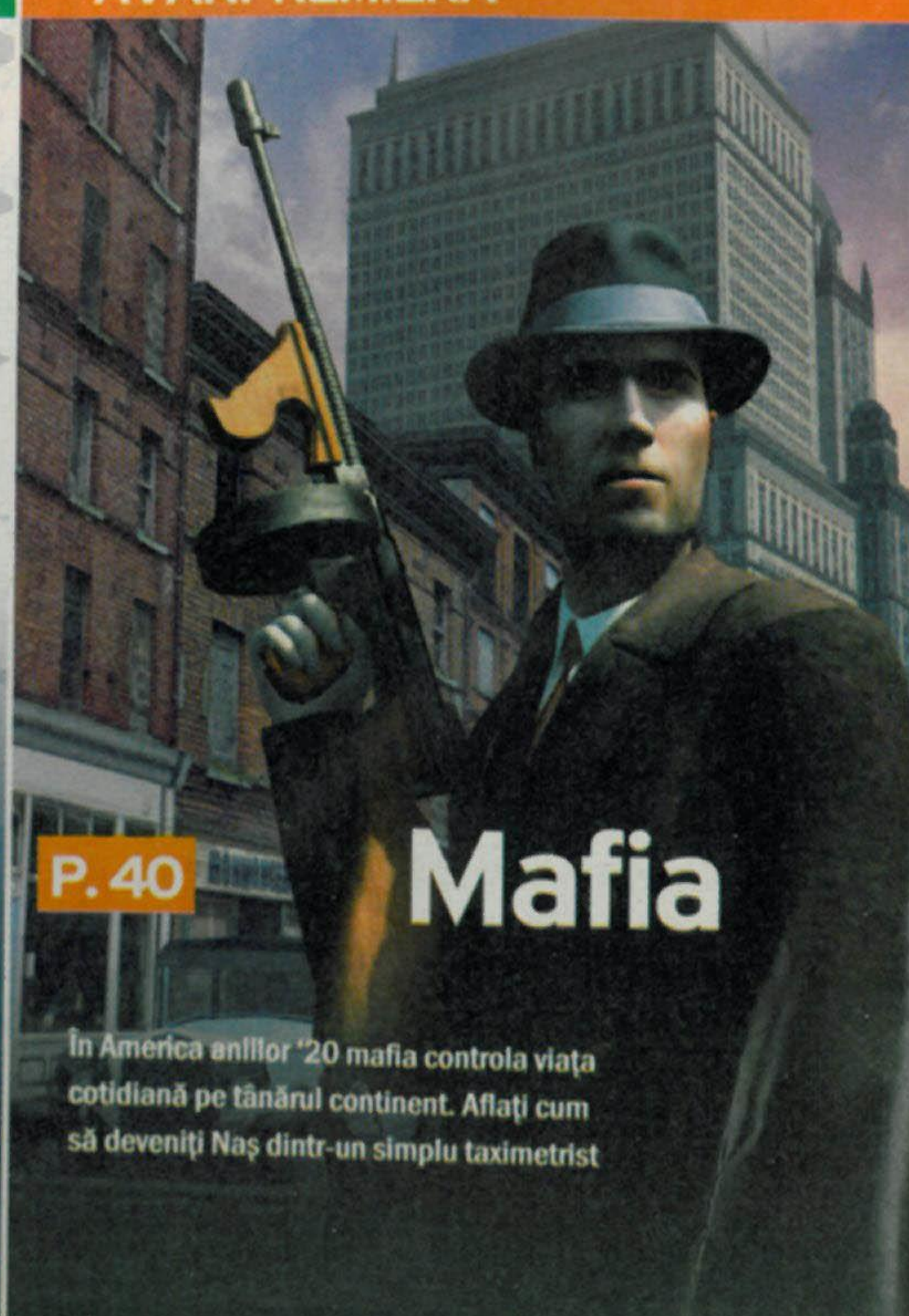


Feedback:
Violența în
jocurile de acțiune

Rezonanță între cititori: feedback-ul din ultima lună a lovit în plin. Citiți verdictul jucătorilor

P.12

AVANPREMIERĂ



P.40

Mafia

În America anilor '20 mafia controla viața cotidiană pe tânărul continent. Aflați cum să deveniți Naș dintr-un simplu taximetrist

Jocul lunii

Aquanox 48

Strategie

Recomandări actuale 55

Civilization 3 56

Zoo Tycoon 62

Patrician 2: Add-on 66

Myth 3 67

World War 3 68

Action

Recomandări actuale 69

Aliens vs. Predator 2 70

Codename: Outbreak 76

Adventure

Recomandări actuale 77

Pool of Radiance 2 78

Atlantis 3 82

Sport

Recomandări actuale 83

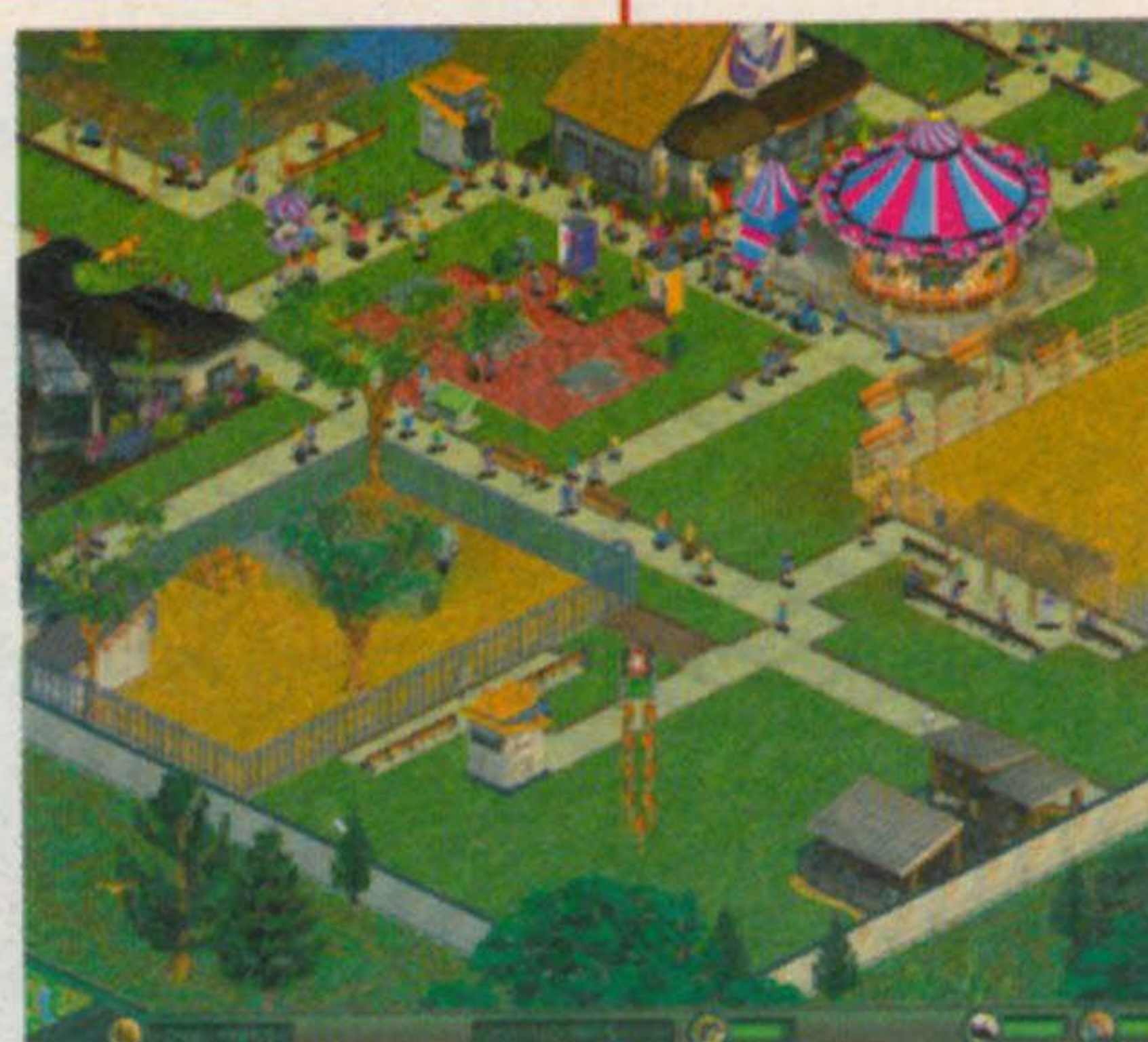
FIFA 2002 84

Rally Trophy 90

Tips & Tricks pe CD-ROM

38 pagini Commandos 2 - Soluții complete

CD ROM



Zoo Tycoon

Noul simulator de construcție este perfect pentru nopțile lungi de iarnă.

Teste pe CD-ROM

Strategie

Stronghold CD ROM

Action

X-Com: Enforcer CD ROM

Rogue Spear: Black Thorn CD ROM

Sport

F1 2001 CD ROM

Sega Marine Fishing CD ROM

Collin MacRae Rally 2.0 CD ROM

Hardware

News

AMD Athlon XP 11

Anubis Typhoon Acoustic Six 5+1 11

Asus V8200 T5 Pure/Deluxe 10

Games Cult-Guide 11

Gladiac 516/721TV-Out 10

Gladiac 921 10

Hercules XPS 510 11

Memorex Wireless 11

Radeon 7000/7200 10

Saitek Optical Mouse Pro 10

Sparkle GeForce3 Ti 200/500 10

Test

Kaspersky Anti-Virus Personal PRO 11

Logitech Cordless Desktop Optical 10

Logitech ClickSmart 310 11

Perspectiva pieței: Gamepads 16

Perspectiva pieței: Joysticks 20

Microsoft IntelliMouse Explorer 11

Natpaq.com T-Paq v1.0 10

Service

Cuprins CD-ROM 97

Impressum 98

Poșta redacției 94

TEST

Civilization 3

P. 56

Monstrul sacru al strategiei se întoarce! Aflați din testul nostru de cinci pagini ce aduce nou Civ 3 față de seriile anterioare

TIPS & TRICKS PE CD-ROM

Manual de campanie

COMMANDOS 2

Soluțiile complete pe 38 pagini. Hărțile tuturor misiunilor prezentate în detaliu

CD-ROM

HARDWARE

Perspectiva pieței: Gamepads & Joysticks

P. 16

Pentru un control mai bun în jocurile de acțiune și sport

ACTUALITĂȚI

Știri | Zvonuri | Anunțuri

OPINII ERDEI JÁCINT



Epopeile online: mijloace de redresare economică?

Toată lumea vorbește despre ele. În scurt timp au cucerit primele locuri pe listele de vânzare ale jocurilor. Este vorba de așa numitele Massive Multiplayer Online Role Playing Game, sau MMORPG. În spatele acestei denumiri atât de complicate și ciudate, se află de fapt un concept cât se poate de simplu. Se pun laolaltă un RPG, niște jucători pasionați și o rețea Internet. Acest amalgam constituie bazele. Story-ul jocului se va construi din acțiunile acestei comunități de jucători. Producătorii nu trebuie să-și bată prea mult capul cu firul epic, deoarece oricine intră pe tărâmul jocului își lasă în urmă "ampretele" și astfel povestirea se țese singură. Recent a apărut unul dintre cele mai așteptate jocuri: **Dark Age of Camelot**. Jocul s-a inspirat din legendele apuse, unde rolurile principale erau ocupate de cavaleri, vrăjitori și dragoni cu un deosebit apetit pentru prințese. Cam așa începe și tot așa se termină firul povestirii. Ceea ce numesc producătorii firul epic, e mai degrabă o simplă prezentare a jocului. Fiecare jucător are posibilitatea să-și formeze propriul caracter: poate deveni un cavaler fără scrupule sau un pirat onorabil, poate să dobândească faimă și renume sau, dimpotrivă, poate să stea în umbră. Încă din primele două săptămâni de la apariție magazinele au epuizat stocurile existente. Au fost vândute toate cele 100.000 de exemplare, o parte înfimă inclusiv pe meleagurile noastre. Recent s-a anunțat un nou MMORPG inspirat din operele lui Jules Verne: **Lost Continents**. De la data anunțării, jocul a urcat în topul listelor de așteptare. Se pare că e o afacere rentabilă. Jocurile de acest gen nu sunt exagerat de scumpe, mai ales pentru cei dotați cu un buget occidental. Dar ca să te poți aventura în aceste lumi fantastice trebuie să plătești o taxă lunară. Și dacă aceasta ar fi de numai un dolar - știm că e mai mult - înmulțit cu 100.000, dă o sumă frumoșică în fiecare lună...

MICROSOFT XBOX

Sub 500 USD nu merge nimic!



MAGNET Apreciam că oaspetele de onoare Peter Molyneux a fost fotografiat mai mult decât însuși Xbox-ul!

În cadrul unui party restrâns care s-a ținut la Cannes, Microsoft a prezentat celor 1000 de oaspeți, dintre care mulți producători, mai mult de 40 titluri pentru consola High-Tech Xbox. Tema de discuție numărul 1 nu au fost însă jocurile și nici anunțarea datei de apariție exactă, ci mult mai mult a interesat prețul destăinuit al concurenților PlayStation2: arogantul preț de 479 Euro. Asta face să sară în aer toate speculațiile și aluziile care s-au dezvoltat în compartimentul din față. Căci împreună cu un joc și cu un Gamepad, se ajunge repede la suma de peste 500 USD. La fel pe Coasta de Azur: Peter Molyneux, a prezentat RPG-ul Project Ego exclusiv pentru Xbox. În timp ce în SUA, în aceste zile au ajuns deja pe mesele magazinelor primele cutii, europenii pot să-și aducă Xbox-urile abia în primăvara următoare: nimeni nu are dreptul să plece cu mâinile goale: 1,5 milioane bucăți așează Microsoft în primele trei luni pe rafturile comercianților din 16 țări europene.



LUCRU ROTUND S-a sărbătorit în casa cu încăperi rotunde, care aparține lui Pierre Cardin.

Date

Startul vânzărilor în SUA:	15 noiembrie 2001
Startul vânzărilor în Europa:	14 martie 2002
Preț:	479 Euro (cca. 450 USD)
Prețul jocurilor:	69 Euro (cca. 61 USD)
Controler:	40 Euro (cca. 36 USD)
DVD-Playback-Kit cu telecomandă:	50 Euro (cca. 45 USD)

În afară de acestea, se pot obține separat carduri, cablu de legătură și adaptor (și de asemenea pentru reproducerea Dolby-Digital).

MIX
100.5 FM București



PC Games decembrie 2001



IKARION

SPERANȚE PENTRU ARMALION

Demonworld 1 și 2, Hatrick! Wins, Zeppelin, Mad News, toate sunt hit-uri mai mult sau mai puțin reușite ale producătorului Ikarion. Acesta se află într-o situație financiară delicată și probabil va fi declarat în stare de faliment. Firma discută cu mai mulți investitori, pentru a reuși să-și păstreze sediul, locurile de muncă și să-și continue actualele proiecte. Speranțele firmei se leagă de **Armalion** (în imagine), asemănător cu **Baldur's Gate**. Armalion se bazează pe principiile de joc ale lui **Black Eye**.



După extraordinara punere în scenă a filmului realizat complet cu ajutorul calculatorului, Final Fantasy, compania

gigant japoneză SquareSoft va produce propriul RPG. În România filmul rulează încă la cinematografele din întreaga țară.

ELECTRONIC ARTS

DISPUTĂ PENTRU ULTIMA



A durat ceva vreme până ce Electronic Arts a aflat că mai mulți fani au început să lucreze un remake la cunoscuta serie RPG **Ultima** și **Bard's Tale**. EA consideră acest lucru o surpriză neplăcută și atenționează că, în ambele cazuri, nu a acordat nimănui vreo licență pentru o continuare a seriei. Cei care lucrează la remake au spus că nimeni nu

a reacționat în vreun fel la mail-urile trimise de ei. EA trebuie să demonstreze că nimeni nu are voie să folosească numele **Ultima** pentru a realiza continuarea seriei. Realizatorul **Ultima**, Richard Garriott ("Lord British") și-a dat acordul, dar acest lucru nu afectează cu nimic poziția celor de la EA.

Play Station 3?

Ken Kutaragi, președinte al SCE (Sony Computer Entertainment), într-un interviu recent acordat ziarului financiar japonez Nihon Keizai Shimbun, a declarat că următoarea consolă Sony, la PS3, nu va fi numai o platformă de joc. Sony vrea să lărgască capacitatea consolelor, depășind granița jocurilor video pentru a mări numărul utilizatorilor. Din păcate, nu au fost făcute publice informații ulterioare...

Anunțat BloodRayne

Majesco a anunțat producerea unui nou joc multi-platformă numit **BloodRayne**. Prevăzut pentru PlayStation 2, GameCube, Xbox și PC, jocul va apărea la finele lui 2002. Descriș ca "retro vampire action title", jocul va avea ca protagonist o agentă specială foarte sexy, dotată cu puteri supranaturale, care se numește **BloodRayne**. Antrenată de guvern pentru a vâna forțele răului, **BloodRayne** va trebui să înfrunte o armată de creaturi oripilante într-un scenariu ante-nazist. Repertoriul său va conține mișcări acrobatice, vedere nocturnă și slow motion. În afară de acestea, prin nutrirea cu sângele altor creaturi, **BloodRayne** va dobândi forțe proaspete și avea o stare de invincibilitate care-i va face toate loviturile mortale.

Id Software

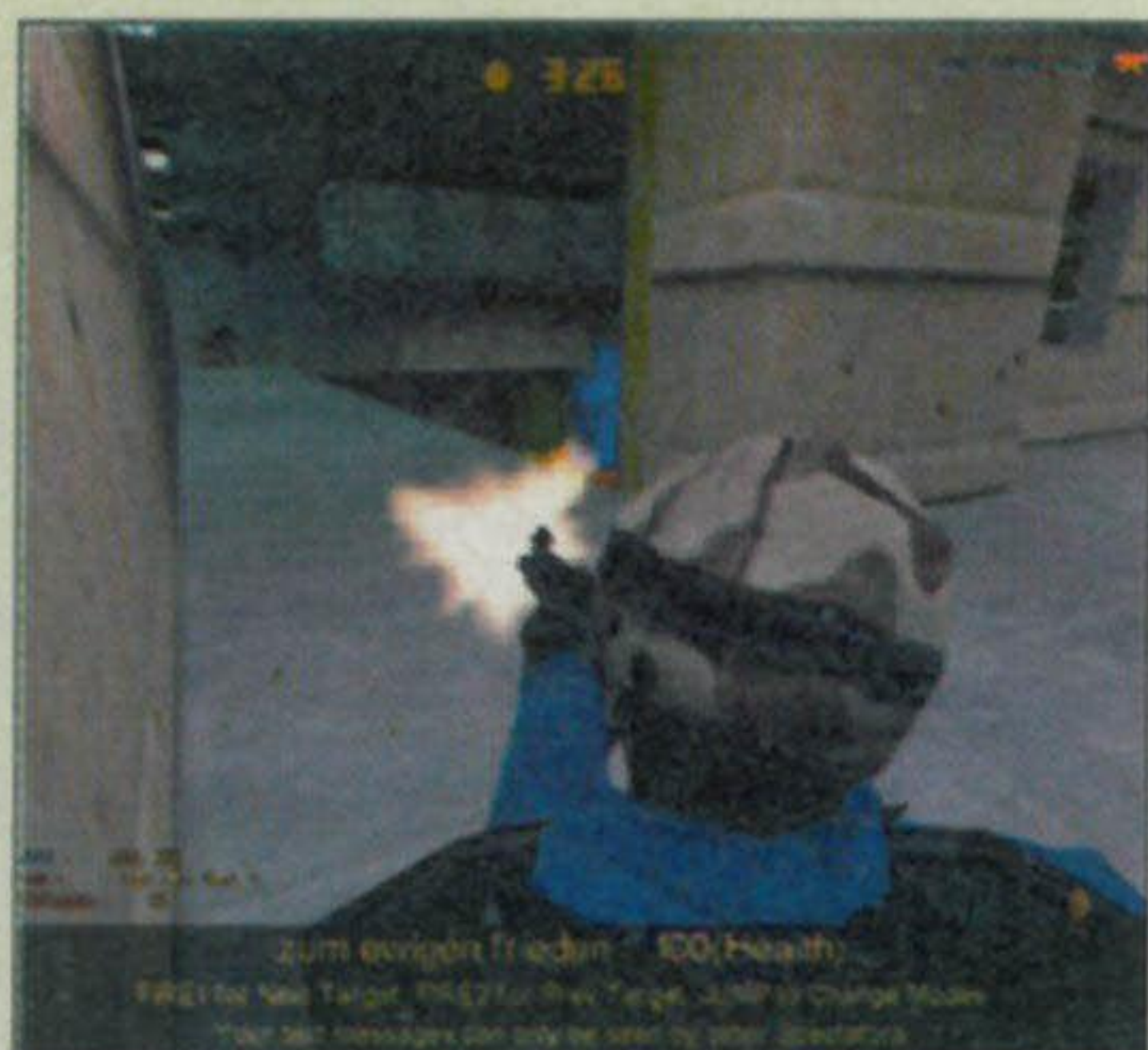
Celebra echipă pregătește de Crăciun pentru fanii genului FPS trei pachete de jocuri deosebite. Pachetele **Quake III**, **Ultimate Quake** și **Doom** conțin pe lângă jocurile arhicunoscute și numeroase surprize. Prețul lor nu a fost comunicat încă.

TOP 10 ROMÂNIA

- 1 HALF LIFE: COUNTER-STRIKE
- 2 MAX PAYNE
- 3 COMMANDOS 2
- 4 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
- 5 BALDUR'S GATE 2: THRON OF BHAAL
- 6 OPERATION FLASHPOINT
- 7 ALIENS VS. PREDATOR 2
- 8 FIFA 2002
- 9 CIVILIZATION 3
- 10 STRONGHOLD

Topul cititorilor PC Games

Pentru a fi la curent cu ceea ce se joacă, lună de lună aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games.



- 1** **HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE**
(CounterStrike.net/Vivendi Universal)
RELOAD... Au voie să facă toți fanii Counter-Strike. Chiar și cei colerici. Chiar și cei care trișează. Chiar și fricoșii. Și acestea spre regretul tuturor jucătorilor cu sânge...
Luna trecută: 2
- 2** **COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE**
(Pyro Studios/Eidos Interactive)
AR TREBUI SĂ NEUTRALIZAȚI soldații inamici sunt acolo unde nu vă vede nimeni: prin colțuri.
Luna trecută: -
- 3** **DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION**
(Blizzard/Vivendi Universal)
SUPRAÎNCĂRCAREA este inventarul fiecărui jucător care bea întreg elixirul perseverenței. Spor la killerit!
Luna trecută: 1
- 4** **OPERATION FLASHPOINT**
(Bohemia Interactive/Codemasters)
TREBUIE SĂ ÎNCĂRCAȚI totdeauna atunci când încărcătorul este gol. Așa spun cătanele cu experiență.
Luna trecută: 3
- 5** **WIGGLES**
(SEK/Innonics/Infogrames)
APROVIZIONARE CU PĂLĂRII Pentru fiecare meserie, Wiggles au altă caschetă pe cap. Asta da, modă!
Luna trecută: -
- 6** **AQUANOX**
(Massive Development/Fishtank Interactive)
NU TREBUIE SĂ VĂ ÎNROLAȚI ÎN MARINĂ pentru a juca Aquanox. Partea de comerț a predecesorilor jocului strălucește prin absență.
Luna trecută: -
- 7** **UNREAL TOURNAMENT**
(Epic/Infogrames)
ÎNCĂRCAT este acela care primește Redeemer direct în freză. Puțin înainte de Godlike-Frag.
Luna trecută: 4
- 8** **BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AN**
(Bioware/Virgin Interactive)
APROVIZIONAREA este depășită de situație. Nu există în Baldur's Gate nici un minister al muncii și protecției sociale?
Luna trecută: 5
- 9** **AGE OF EMPIRES 2**
(Ensemble Studios/Microsoft)
RULADE proaspete văd cavalerii în fața ochilor, înainte de a porni la luptă.
Luna trecută: 7
- 10** **BLACK & WHITE**
(Lionhead Studios/Electronic Arts)
DINȚOȘII S-au primit reclamații că nu există animale de genul castorilor în Black & White.
Luna trecută: 8

PANDEMIC+3DO

Army Men: RTS



Universul soldaților verzi, Armi Men, vrea să acopere și genul strategiei în timp real. Dezvoltat de Pandemic și numit **Army Men: RTS**, acest joc ar trebui să apară în trimestrul I al lui 2002. Vor fi menținute caracteristicile tipice genului, prin urmare va trebui să existe un echilibru între gestionarea resurselor și lupte. Între caracteristici amintim:

- construirea clădirilor, gestionarea resurselor și bătălii;
- dezvoltat de producătorii lui Dark Reign 2

și Battlezone;

- ambient de joc 3D, cu zoom;
- interfață simplă și intuitivă, tutorial complet;
- producere de arme, trupe și vehicule speciale;
- modalități de joc: Campanie, Mari Bătălii și Multiplayer;
- până la opt jucători în multiplayer, rețea locală sau Internet.

RAVEN

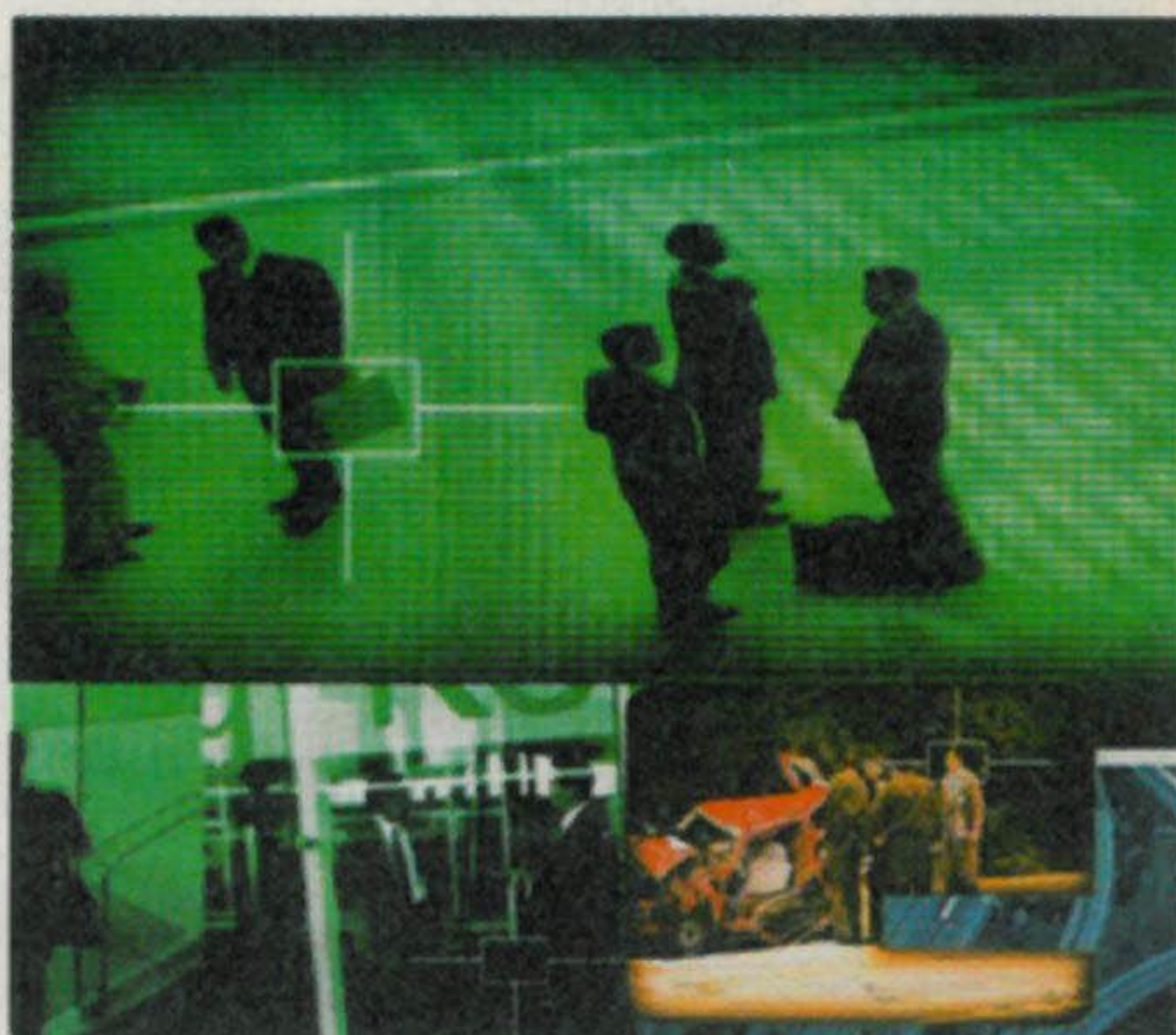
SoF II și în multiplayer

În afara campaniei normale singleplayer și un editor de misiuni, **Soldier of Fortune II: Double Helix** va avea și modurile multiplayer "Free for All" și "Team Deathmatch". Pe lângă acestea, multiplayer-ul va conta pe cca. o sută de combinații între modele și "skins".



ELECTRONIC ARTS

MAJESTIC și pe CD



Thriller-ul on-line Majestic, pornit cu ambiții mari, se vinde acum și pe CD, la prețul de 40 USD. Până acum, jocul de tip detectiv s-a putut juca greoi pe Internet, lucru mai puțin obișnuit pentru cei de la Electronic Arts. Pentru a face ca jocul să aducă profit, în octombrie au fost disponibilizate 250 persoane de la Online-E.A.com. Scad astfel șansele ca acest joc să aibă succes și să fie profitabil și în Europa.

**225.000
LEI***

JOCURI FULL LA PRETURI COOL!

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

*pret recomandat

Tom Clancy's **RAINBOW SIX**

ACTIUNE exploziva!

STRATEGIE adevarata!

un **3D SHOOTER** exceptional!

...si totul

la un pret **DE NECREZUT!!!**

**IL POTI GASI LA CHIOSCUL
DE LA CARE ITI CUMPERI
REVISTA PREFERATA DE JOCURI
SAU LA MAGAZINELE SPECIALIZATE
DIN ORASUL TAU!**

UBISOFT SRL
Bd. Primaverii, nr.51
sector 1, Bucuresti
Tel: 231.67.69
Fax: 231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

HARDWARE Banda de testare

Logitech Cordless Desktop Optical

Pentru 118 USD primești de la Logitech o combinație frumusească de tastatură și mouse, care se descurcă complet fără cabluri. Mouse-ul gri cu cinci taste dispune de o rotiță și se poate recomanda chiar și pentru shooterele dinamice. Tastatura a fost optimizată pentru funcționarea prin undele radio. Deosebit de practică la aceasta este rotița de scroll din partea stângă și nenumăratele taste suplimentare. Unitatea radio poate fi conectată atât prin USB cât și prin PS/2.

PUNCTAJ: 9,1



Natpaq.com T-Paq v1.0

Websiteul www.natpaq.com ne oferă spre vânzare un rucsac de LAN Party-uri



foarte practic numit T-Paq v1.0. În acesta puteți transporta ușor un Tower PC și în buzunarele laterale și interioare tastatura, mouse-ul,

joystick și gamepad. Perna detașabilă pentru spate o puteți folosi pentru a vă așeza pe ea. Mulțumită celor două role și unui mâner, T-Paq participă fără probleme și la călătorii lungi. Geanta e bine prelucrată, robustă și costă 110 USD, inclusiv transportul.

PUNCTAJ: 8,8

PC Games vă ajută

Dacă aveți o problemă specială, care încă nu a fost soluționată în revista noastră, trimiteți-ne pur și simplu un e-mail sau o scrisoare la adresele:

pcgames@rdsor.ro

sau

Pam Grup SRL

str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea.

RADEON 7000 ȘI 7200

Plăci grafice pentru începători

După Radeon 7500 și 8500 Ati scoate pe piață și două plăci grafice la prețuri mai joase. Radeon 7200 se bazează pe vechiul chip Radeon și dispune de 64 MByte SDR SDRAM. Cu ieșire TV, placa costă 110 USD. Radeon 7000 e o versiune Radeon VE trecută printr-o cură de slăbire, dispunând de o bandă a memoriei de doar 64 biți cu care accesează cei 32 MB DDR SDRAM. Dincolo de asta mai dispune și de o ieșire TV, pe care o puteți utiliza ca ieșire separată (Dual Display). Radeon 7000 nu suportă Hardware T&L, dar cu cei 90 USD cât costă e destul de ieftină.



RADEOANE NOI

Ati se ambiționează și prezintă plăcile de începători Radeon 7000 și 7200.

GEFORCE3 TITANIUM 200/500

Elsa ne așteaptă cu plăci grafice noi

Încă din octombrie se găsesc mai multe plăci grafice noi de la Elsa. Gladiac 516TV Out folosește urmașul chipului grafic GeForce2 Pro, GeForce2 Ti și costă între 175 și 200 USD. Frecvența de tact a chipului grafic se situează la 250 MHz, cea a memoriei la 200 MHz (DDR). Ceva mai rapidă e 721TV Out, care utilizează chipul GeForce3 Ti 200. Chipul lucrează cu o frecvență de tact de 175 MHz, iar memoria plăcii grafice cu 200 MHz (DDR) care se accesează printr-un bus de date de 128 biți. Gladiac 721TV Out va costa între 285 și 310 USD. Versiunea High-End cu chipul GeForce3 Ti 500 se numește Gladiac 921 și înlocuiește Gladiac 920. Aceasta costă în jur de 440 USD.



ATACUL GEFORCE3

Și Elsa scoate două plăci grafice cu noul chip GeForce3.

SAITEK OPTICAL MOUSE PRO

Mouse-ul albastru



Mouse-ul USB de la Saitek dispune de trei taste precum și de scroll. Diodele montate în mouse luminează în timpul utilizării cu o rază albastră și încep să pâlăie îndată ce vă intră un e-mail proaspăt. Mouse-ul se găsește la 30 USD la fel ca și Touch Force Optical. Acesta dispune de același design și de efecte Force-Feedback suplimentare. Jocuri ca Black&White, MDK 2, Half-Life, Nocturne și Unreal Tournament suportă deja tehnologia de vibrații (la unele prin Patch). Mouse-ul costă 43 USD.

NU-I GRIUL CA ALBAS-

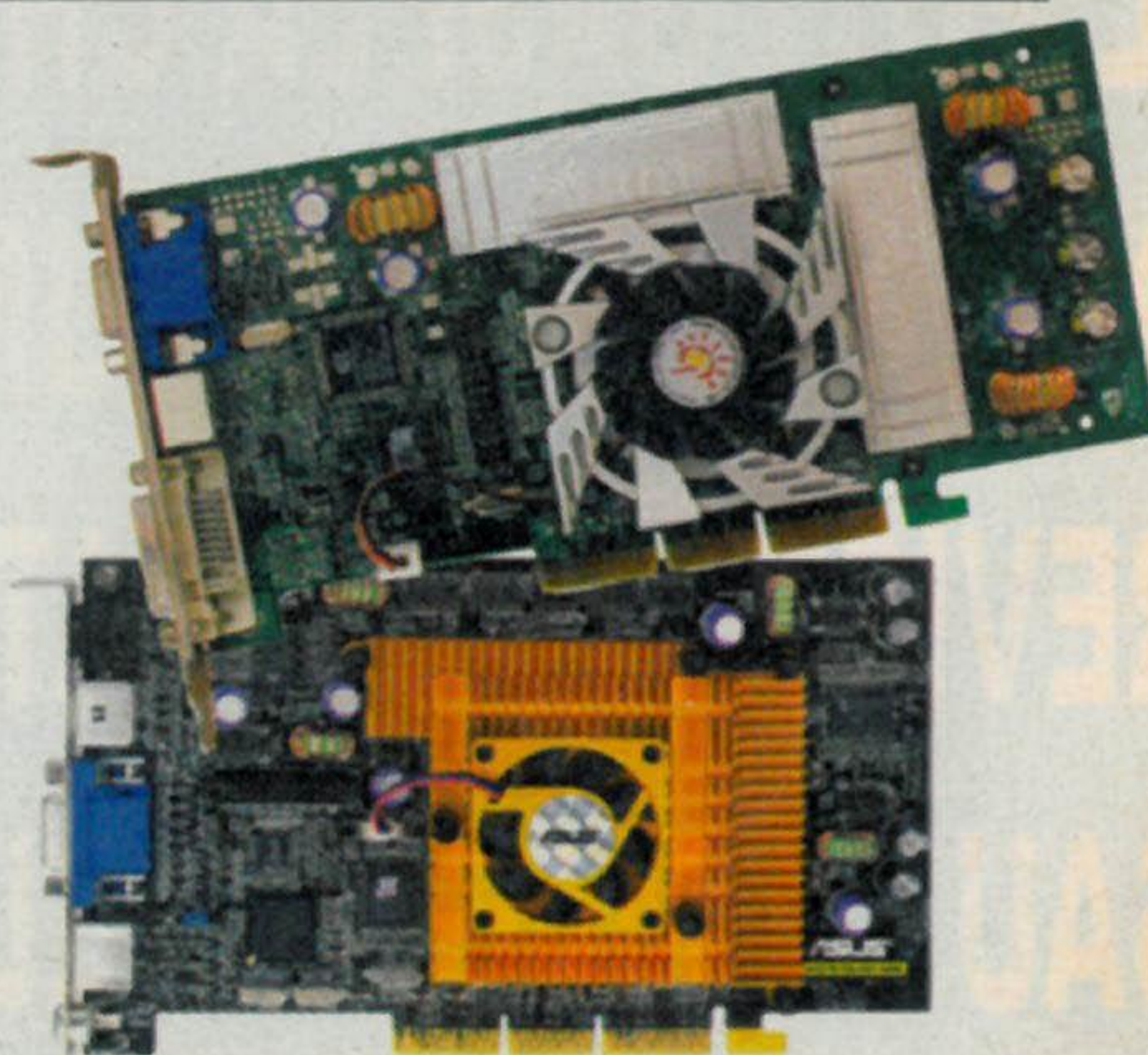
TRUL Noul mouse al lui Saitek luminează și pâlăie în albastru.

de vibrații (la unele prin Patch). Mouse-ul costă 43 USD.

PLĂCI GRAFICE GEFORCE3

Și mai multe plăci GeForce3

Asus scoate în luna aceasta pe piață noi plăci grafice, care se bazează pe chipul GeForce3 Ti 500. V800 T5 Pure costă 400 USD și, la fel ca V8200 T5 Deluxe, e înarmată cu 64 MByte DDR SDRAM. Deluxe dispune și de o intrare și o ieșire TV suplimentară, ochelari de Shooter 3D și costă cu 35 USD mai mult. Sparkle scoate de asemenea plăci grafice cu noile chipuri GeForce3. GeForce3 Ti500 cu DVI Out și ieșire TV o găsiți la 418 USD, Ti 200 cu aceleași dotări la 286 USD.



DEBUTANȚI Și de la Asus și Sparkle vin plăci grafice bazate pe noile chipuri GeForce3.

AMD ATHLON XP

În sfârșit: a sosit urmașul Athlonului

La noile procesoare Athlon XP cu core Palomino, AMD introduce un nou procedeu de numire. Viteza chipurilor nu se mai indică în adevărata frecvență de tact, ci într-o valoare de MHz, pe care i-ar avea un procesor la fel de rapid din vechea generație Athlon. "Athlon XP 1.800+" lucrează în realitate la 1.533 MHz, dar se presupune că ar fi la fel de rapid ca și



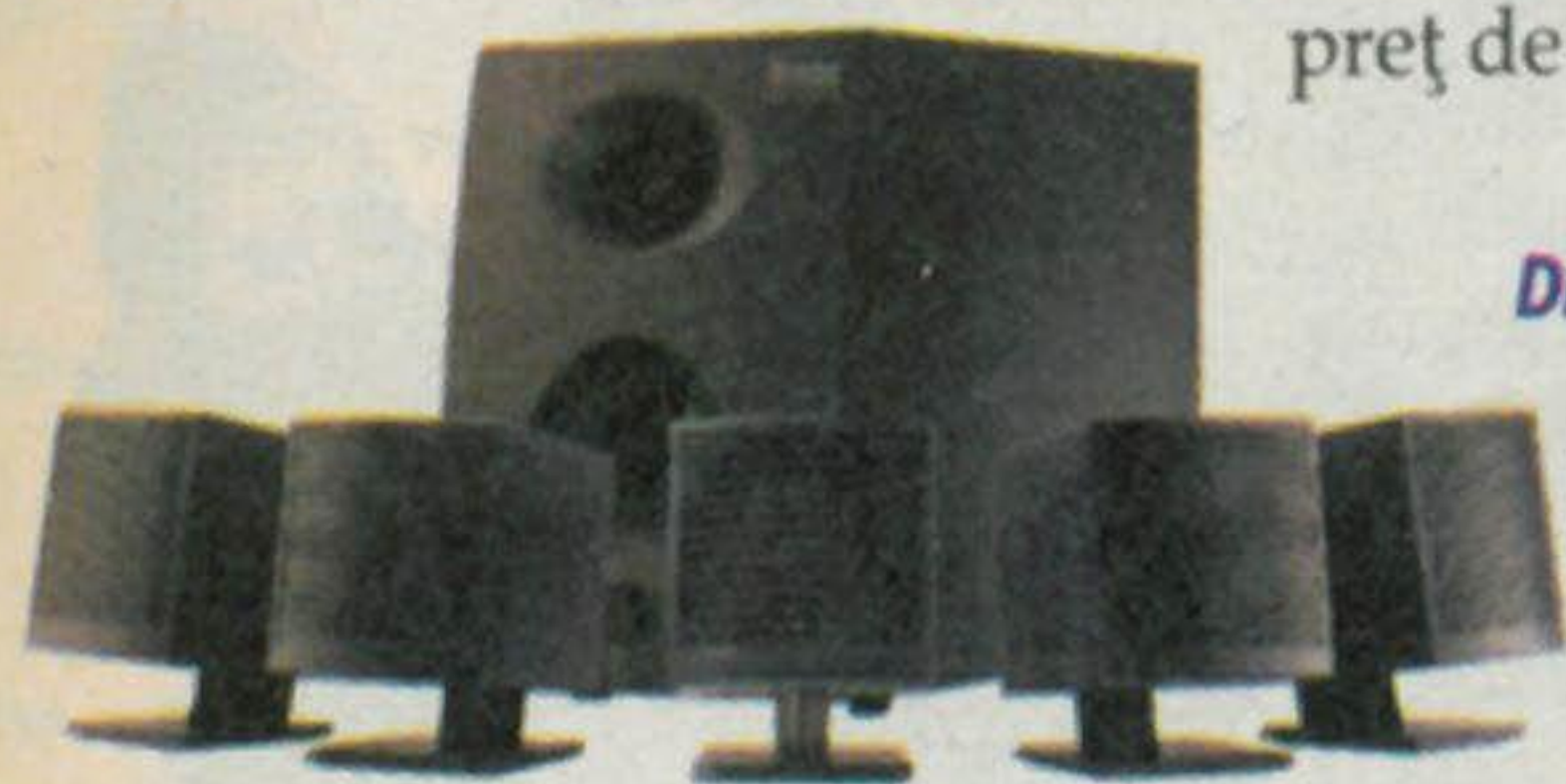
O MUTARE INTELIGENTĂ?
Noile procesoare Athlon XP nu mai sunt denumite după frecvențele lor reale de tact.

procesorul concurent al lui Intel la 1.800 MHz. Procesoarele XP există în versiunile 1.800+, 1.700+ (în realitate: 1.400 MHz) și 1.500+ (în realitate: 1.333 MHz); prețurile acestora sunt în funcție de vânzător în jur de 329, 250, 206 și 175 USD.

HERCULES XPS 510

Cele patru puncte cardinale sunt cinci

Până nu de mult, eram obișnuiți ca Hercules să ne prezinte doar plăci video și de sunet, iată că Guillemot scoate acum pe piață sub această marcă noi sisteme de boxe: XPS 510 e un sistem 5.1 cu o putere totală de 60 Wați (RMS). Din aceștia câte 8 Wați răsună din fiecare satelit, iar subwoofer-ul ne satisface cu 20 de Wați. Pe lângă potențiometrul de volum dispune și de un potențiometru separat pentru bași. Cele șase boxe le găsiți la un preț de 88 USD.



DIGITAL? XPS 510 e un sistem de boxe 5.1 fără decodor Dolby-Digital propriu.

ANUBIS TYPHOON ACOUSTIC SIX 5+1

Placa de sunet 5.1

Firma Anubis scoate pe piață cu numele de Typhoon o nouă placă de sunet 5.1. Typhoon Acoustic Six 5+1 poate decoda sunete Dolby Digital și le poate reda prin trei Line Out-uri pe un sistem de boxe analogic potrivit. Există și o placă de slot suplimentară, cu mufe optice și coaxiale digitale. Placa suportă A3D 1.0 precum și EAX 1.0 și 2.0. Pentru Acoustic Six 5+1 trebuie să vă planificați bugetul cu o investiție de 57 USD.

MEMOREX WIRELESS

Duet de mouse și tastatură prin radio

Memorex pășește pe piață cu primul său produs fără fir. Tastatura și mouse-ul lucrează cu așa numita tehnologie "Radio Frequency". Tastatura e dotată cu 16 taste suplimentare pentru Internet și cu un suport de cauciuc pentru încheieturi, iar mouse-ul dispune de un senzor optic și de un dockingstation pentru încărcare. Astfel acumulatorii incluse în pachet pot fi reîncărcate regulat. Pachetul costă 60 USD.

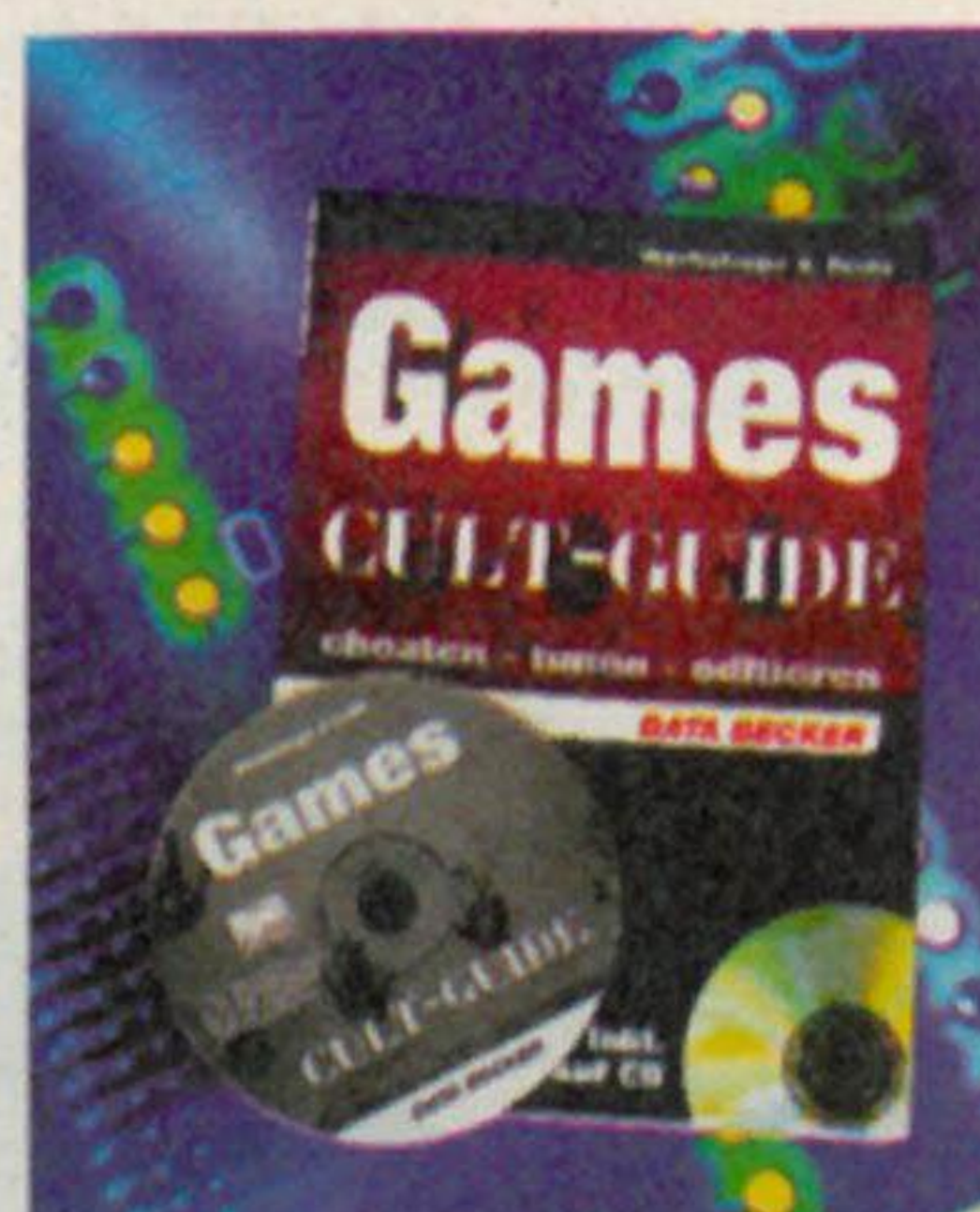


PUR ȘI SIMPLU NOBIL Primele periferice ale lui Memorex au un aspect de lux.

GAMES CULT-GUIDE

Trucuri pentru jocuri 3D

Doriți să creați nivele și personaje proprii pentru jocul dvs. preferat? Atunci merită să aruncați o privire asupra lui Games Cult-Guide de la Data Backer. Acesta nu cuprinde doar indicații detaliate pentru realizarea nivelelor și skin-urilor personajelor proprii, ci și multe informații pentru tuningul PC-ului dvs. Dincolo de acestea vi se explică cum se editează codurile hexadecimale. Cartea e însoțită de un CD cu toate programele necesare.



MULTE CUNOȘTINȚE Tuning-ul la Black&White, Counter-Strike, Unreal Tournament & Co. va deveni ca o joacă de copil cu ajutorul lui Games Cult-Guide.

HARDWARE

Banda de testare

Logitech ClickSmart 310

ClickSmart 310 memorează în total 40 de imagini de formatul maxim 352x288 pixeli. Dacă reduceți rezoluția la 176x144 pixeli puteți face chiar și 160, sau alternativ o secvență video cu o durată de 15 secunde. Camera e ergonomică și prin cele două butoane plus declanșator e ușor de utilizat. Softul inclus în pachet face din ClickSmart 310 un WebCam și un aparat foto simplu de operat. Preț: 88 USD.

PUNCTAJ: 8,5



Microsoft IntelliMouse Explorer

Noua ediție a popularului IntelliMouse Explorer de la Microsoft e optimizată pentru mâini mai mici. Mouse-ul optic cu mufă USB dispune de cinci taste configurabile și de o rotiță cu rezistență mică. Senzorul optic al acestuia lucrează cu 400 dpi și scanează suprafața de sub mouse de 6.000 ori pe secundă. Mouse-ul stă bine în mână, și se livrează chiar și cu un adaptor PS/2 propriu, pentru cazul în care nu dispuneți de porturi USB libere. Pentru cei 57 USD faceți o investiție sigură și bine fabricată.

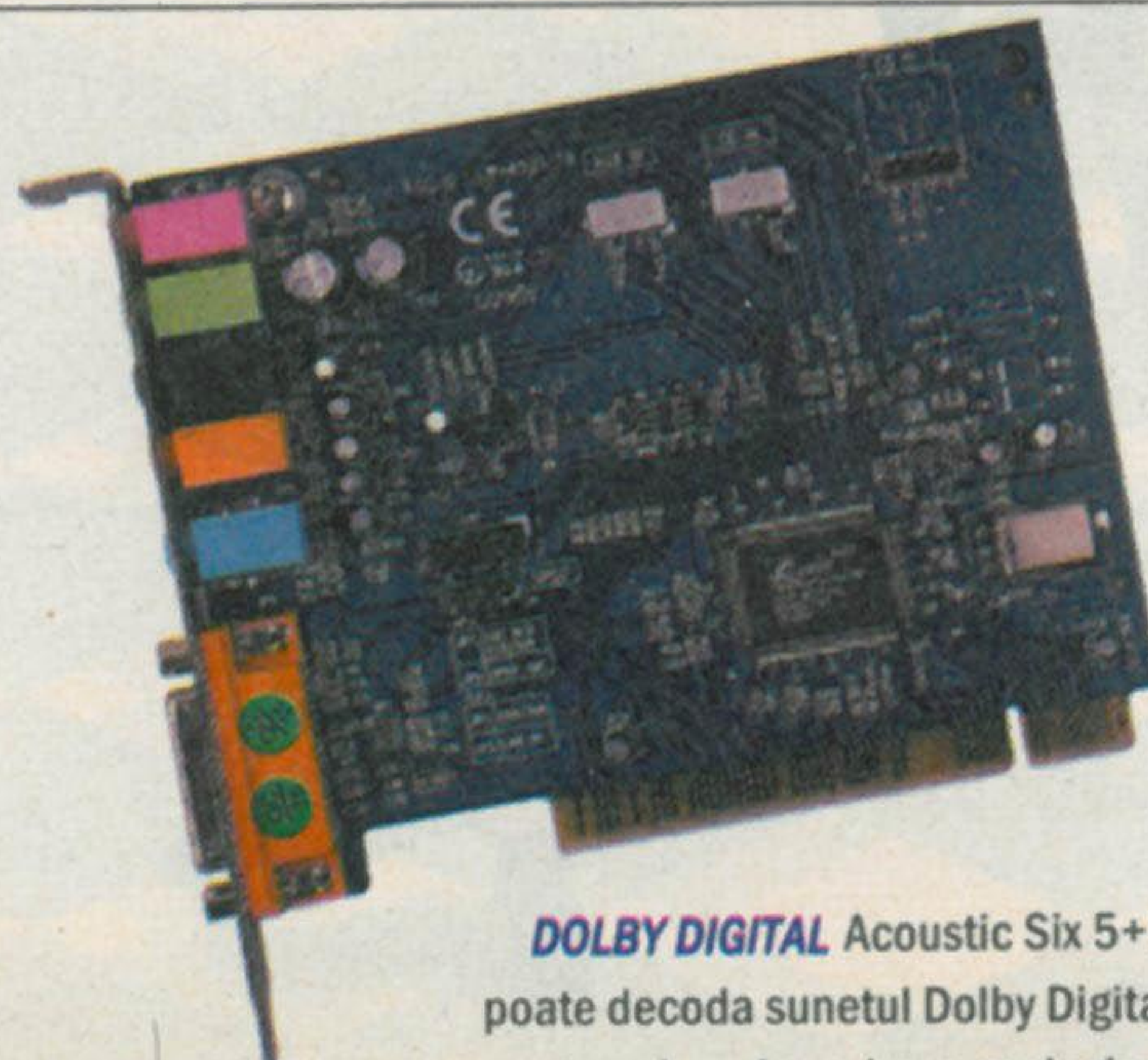
PUNCTAJ: 9,2



Kaspersky Anti-Virus Personal PRO

Pe lângă funcțiile de scanare în background, pachetul ne oferă "Office Guard", care ne protejează de Macrourile periculoase. "Inspectorul" poate reconstitui printr-un sistem iscusit de verificare modificările din fișiere sau sectorul de boot. Pe lângă acestea, mai primiți un "Script Checker", Plug-In-uri pentru pachetul de Office al lui Microsoft și update-uri zilnice ale bazei de date prin Internet. Pentru cca. 100 USD, scumpul pachet ne oferă o protecție sigură față de viruși periculoși cum ar fi "Nimda" & Co.

PUNCTAJ: 9,3



DOLBY DIGITAL Acoustic Six 5+1 poate decoda sunetul Dolby Digital pentru a le reda pe boxe analogice.



Incită jocurile la violență?

Analiza realizată de PC Games în ediția 11/2001 și chemarea făcută, aceea **de a discuta în continuare** despre violență în cadrul jocurilor, a avut, drept urmare, reacții numeroase din partea cititorilor. Iată o analiză a răspunsurilor primite.

Eu și tu

98% dintre participanții la discuția asupra violenței nu cred că violența virtuală generează la rândul ei violență. Credem că este o părere clară. Totuși, 37% dintre cititorii care ne-au scris, cred că cei care joacă un timp îndelungat doar jocuri brutale pot fi influențați.

Legislatură

54 procente sunt pentru recomandarea jocurilor pe vârste, la care să oblige comercianții. 46% dintre cei chestionați nu sunt de acord cu aceste măsuri.

Jucătorii tineri se simt discriminați când se tot bate moneda pe marginea violenței prezente în anumite jocuri, când se susține că imaginile violente și brutale pot schimba comportamentul și caracterul jucătorilor. Cei mari acționează astfel pentru că văd în violență un pericol, proporțional de mare cu mărimea timpului petrecut în fața calculatorului, în compania unor jocuri cu scene violente. Cercetătorii și pedagogii, deși sunt sincer interesați în analiza fenomenului, rămân niște observatori externi lumii jocurilor. Tinerii se simt ca niște animale studiate într-un manej, în fața marelui public. Acest sentiment, poate exagerat, reiese

Educație

42% dintre cititori și-ar lăsa copiii să joace Ego-Shootere, dacă scenariul ar fi adecvat și nu ar îndemna în mod explicit la violență. 35% sunt de părere că generația tânără știe ce trebuie să joace și ce nu. 10% ar dori ca odraslele lor să fie supravegheate de un adult când joacă un Ego-Shooter. Iar 13% dintre cei care ne-au scris cred că jocurile brutale ar trebui să nu fie la îndemâna copiilor.

Joc și distracție

Ce senzații dă un Ego-Shooter? Doar 2% sunt de acord că un Ego-shooter înseamnă doar violență, 15% cred că luptele sunt importante, 19% se bucură de atmosferă, 30% de grafică, 25% de scenariu, 5% de provocările lansate de un fundal istoric și doar 4% de misterul prezent în astfel de jocuri.



din răspunsurile celor mai tineri : vorbiți mai puțin despre bătrâni și mai mult despre maturitate! Și răspunsul tinerilor este un drept la replică, dar ambele tabere trebuie ascultate. Răspunsurile contradictorii au încercat să lămurească lucrurile la întrebarea : avantajele tehnice și realitatea din ce în ce mai accentuată prezentă în jocuri îi influențează pe jucători, schimbă în vreun fel situația? 71 % din cititori susțin că problema violenței în jocuri, prin realismul creat cu ajutorul tehnologiei de ultimă oră, nu se schimbă. Putem trage o concluzie, privind reacțiile cititorilor: nu se află în discuție atât directă influență a violenței virtuale asupra psihicului

uman cât influența asupra percepției și gusturilor jucătorilor. În timp ce sângele prezent în Ego-Shootere este văzut ca și o componentă a efectelor grafice menite să șocheze, să creeze jucătorilor acea stare de "piele de găină", alții văd acest lucru ca pe un semnal pentru o competiție între sportivi, iar alții sunt extrem de critici la adresa sângelui prezent în exces și de multe ori acolo unde nici nu este necesar. O altă opinie interesantă s-a desprins din întrebarea : violența virtuală este o rezolvare adecvată a problemelor tinerilor? Se poate învăța ceva de aici? Sau sângele și distracția, în cadrul Ego-Shooterelor, pot coexista împreună? Opiniile sunt destul

de apropiate și se vede amprenta personalității fiecăruia: când un Ego-shooter devine respingător pentru jucători, datorită violenței excesive, se poate constata că detaliile care dau realismul unui joc nu sunt atât de necesare când cel care joacă aleargă de-a lungul nivelurilor, trăgând de zor. Se pune întrebarea, dacă amănuntele și detaliile violente și chiar brutale trebuie menținute în jocuri cu orice preț. Dar 48% dintre cititori declară că ar putea juca un Ego-Shooter fără violență.

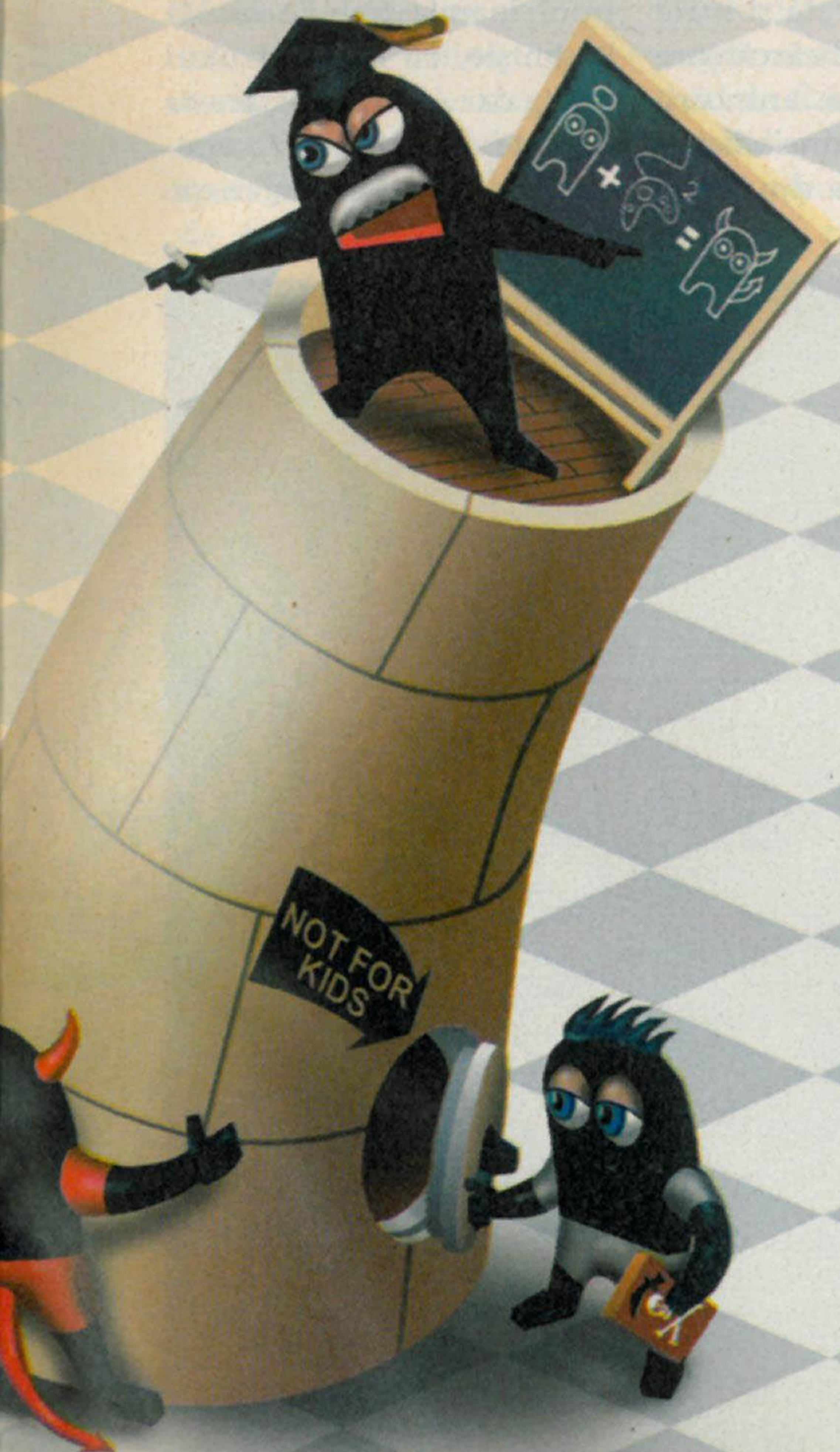
Este violența cu adevărat necesară? Fantezia umană nu are uneori limite. Tabu-urile abordate uneori în jocuri, chiar cu ajutorul violenței, provin din realitatea vieții noastre,

unde au un sens și un scop. Într-o lume liberă, discuțiile adulților asupra gusturilor sunt libere, fiecare decide pentru el. În multe scrisori s-a indicat utilitatea creării unor spații special amenajate în cadrul magazinelor de jocuri, unde să nu aibă acces copiii, la fel ca în videotecile pentru adulți. Aceste spații ar arăta copiilor că acolo există o lume a violenței doar pentru cei mari. Desigur că rămâne problema vânzării jocurilor violente pe piața neagră, inclusiv copiilor. Ideea cititorilor noștri ar fi însă un semnal clar, atât pentru cei mici, cât și pentru părinții lor.

REDACȚIA

Cercetări într-un turn de fildes

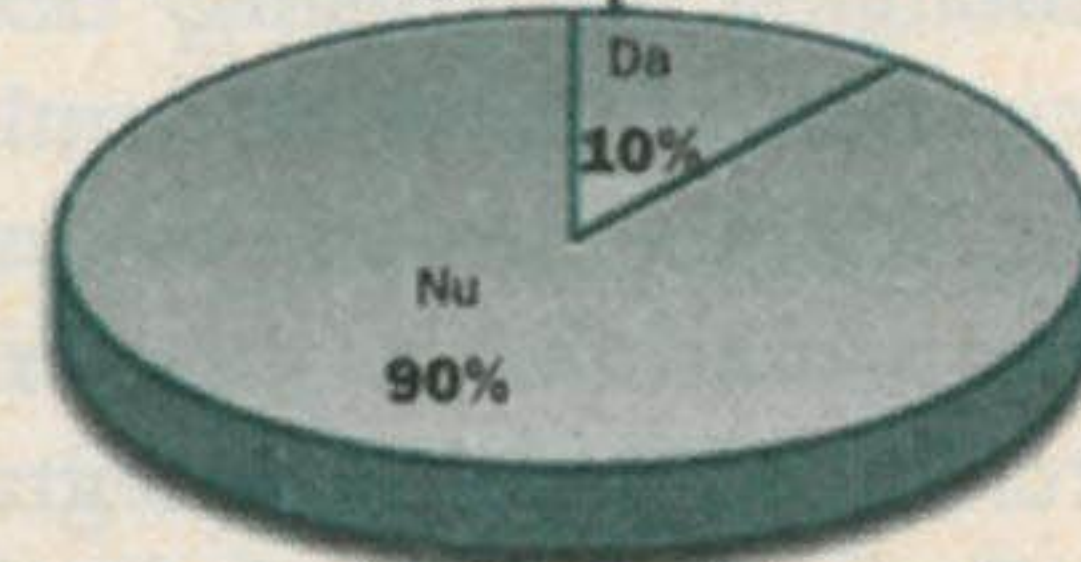
În ochii a 65% dintre cititori, cercetătorii care au studiat fenomenul violenței virtuale nu au avut mare succes, concluziile lor fiind străine de lumea jocurilor și lipsite de sens practic, datorită faptului că fenomenul nu a fost cercetat din interior. Doar 1% cred că metoda și argumentația cercetătorilor sunt convingătoare. 32% au încredere în anumite studii, dar acestea ar putea fi îmbunătățite. Mai multă preocupare în studierea fenomenului violenței virtuale, cu rezultate concrete și viabile, și-ar dori 49% dintre cititori.



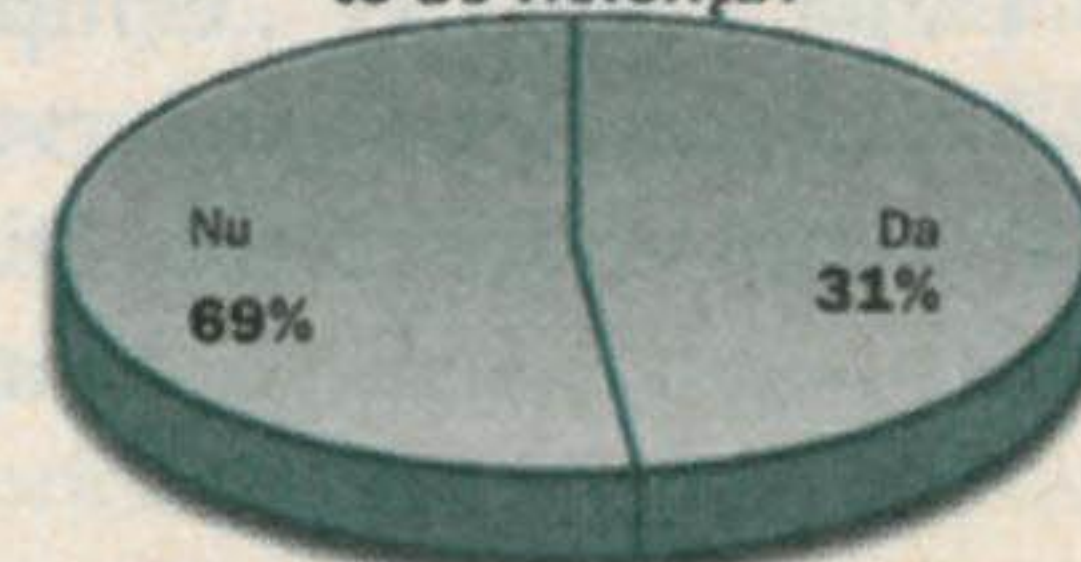
Înlocuitor

Doar 2% cred că un Ego-Shooter ar putea fi cauza violențelor reale. 62% cred că un Ego-Shooter ar putea fi soluția pentru refularea violențelor reale. 39% sunt de părere că autorii violențelor reale din viața de zi cu zi s-ar putea inspira din lumea violenței virtuale.

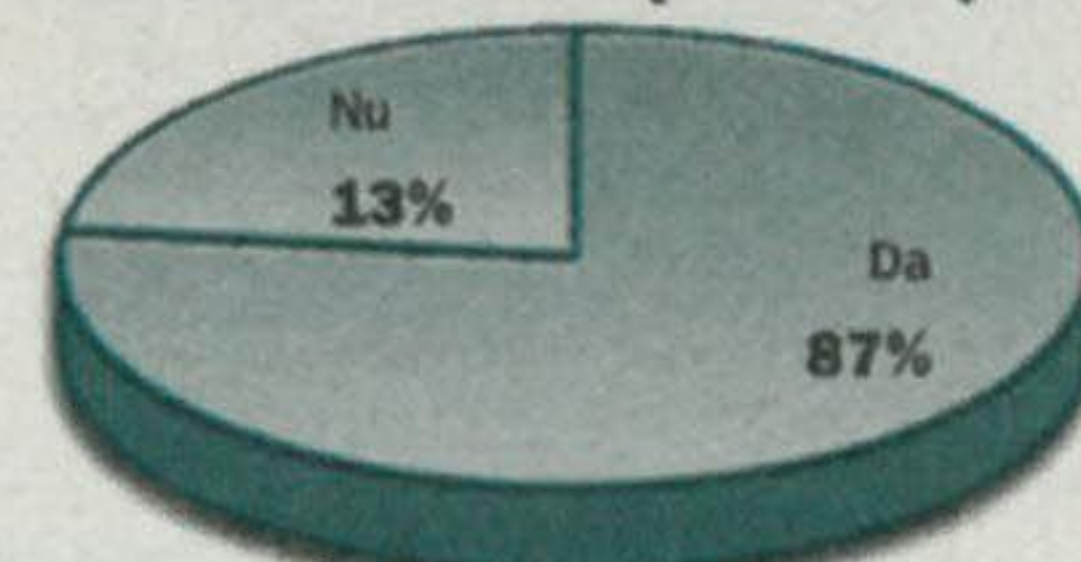
Poate fi un Ego-Shooter o cauză a violenței?



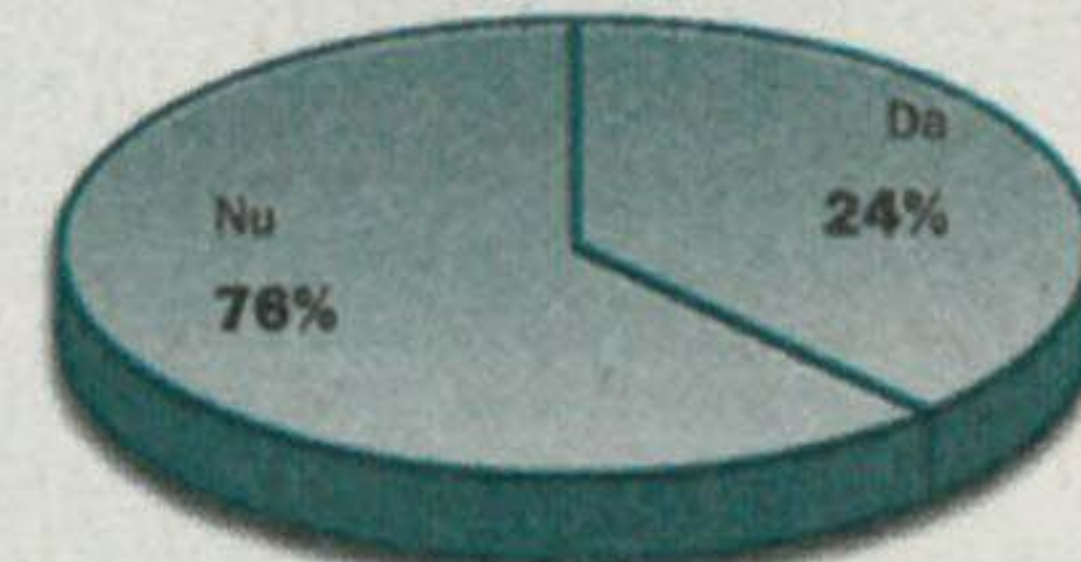
Ați juca un Ego-Shooter fără elemente de violență?



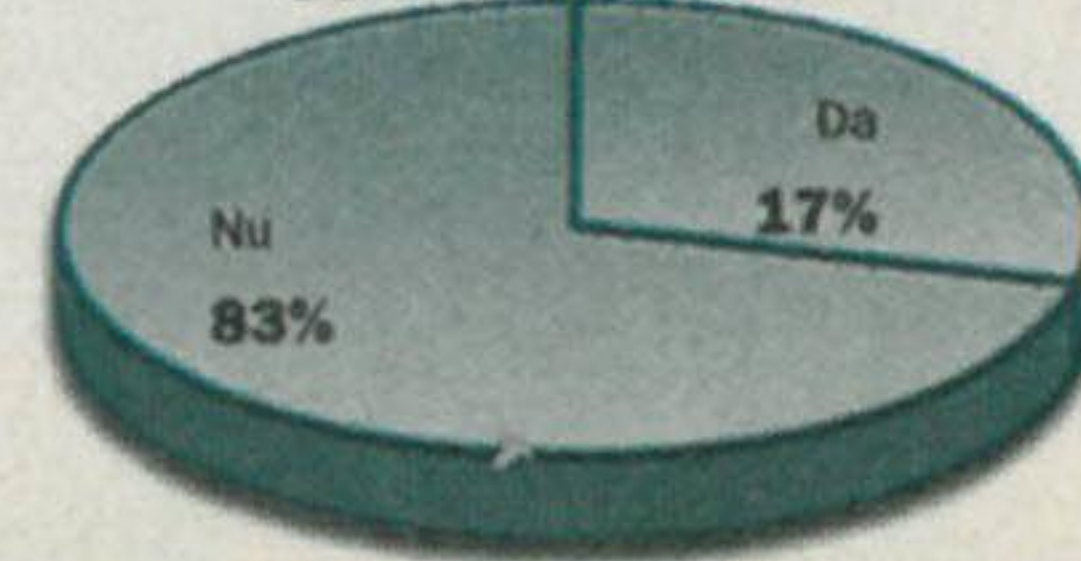
Credeți că reducerea violenței prin anumite elemente, cum ar fi sângele verde, folosirea roboților în locul oamenilor, are efect asupra jucabilității, fără să mai ofere aceeași satisfacție?



Credeți că jocurile de calculator influențează mai mult decât cărțile, filmele sau muzica?



Prin elementele concrete din ce în ce mai realiste prezente în jocuri, problematica violenței devine mai acută?

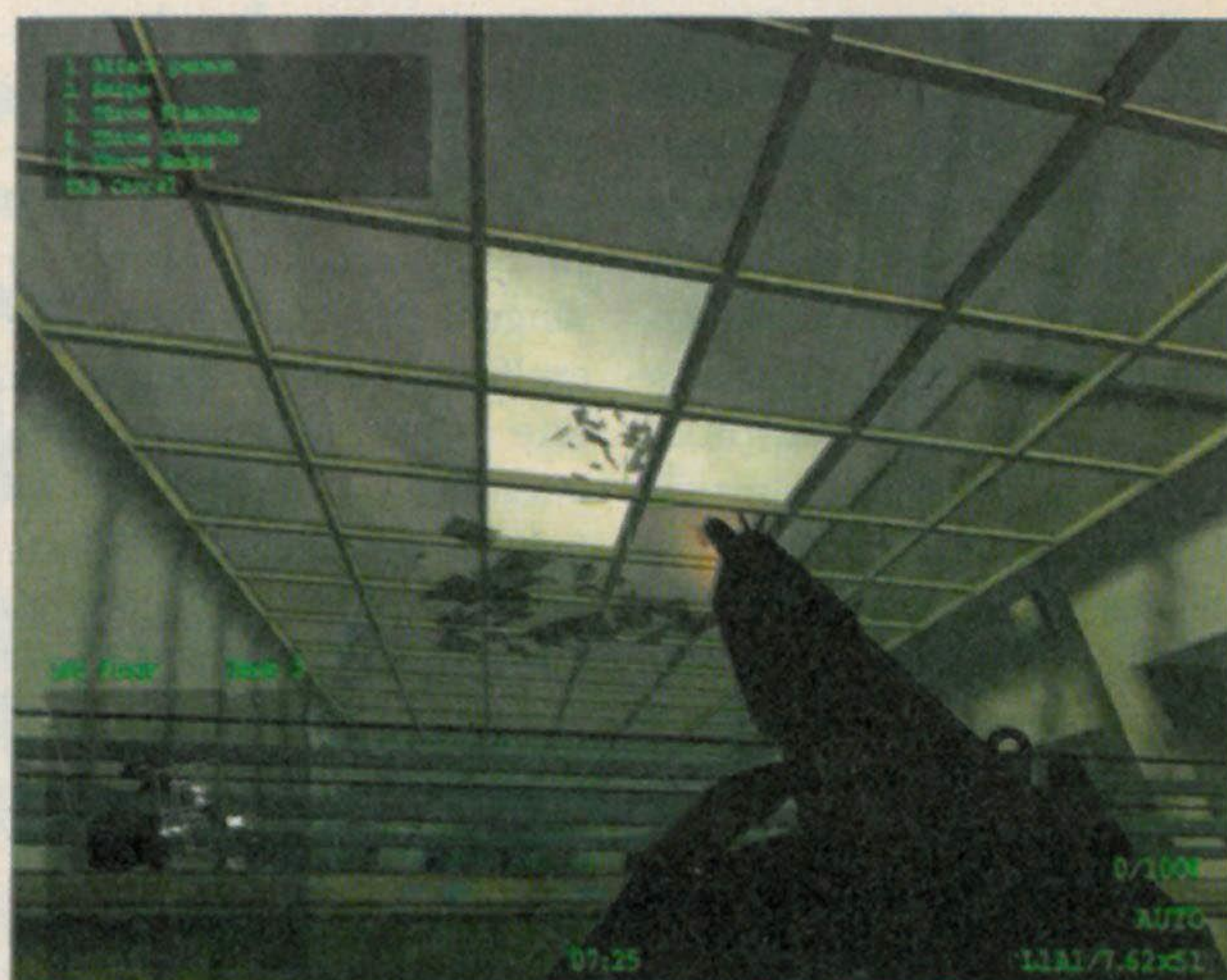


Secret Service In harm's way

Este deja cunoscut parteneriatul dintre firma românească de jocuri FUN Labs și celebra companie Activision. În baza acestui parteneriat, FUN Labs a produs și lansat pe piață, în primăvara anului 2001 un excelent joc cu mașini de teren, numit **Cabela's 4X4 Off-Road Adventure**. Nu voi insista acum asupra acestui joc, o prezentare amănunțită a sa fiind făcută în PC Games 3-4/2001. Jocul a avut multe idei inovatoare, grafică de calitate și un feeling care te prindea destul de mult. Dar, faptul cel mai important, este primul joc la standard occidental produs integral în România și distribuit de o companie de calibrul lui Activision.

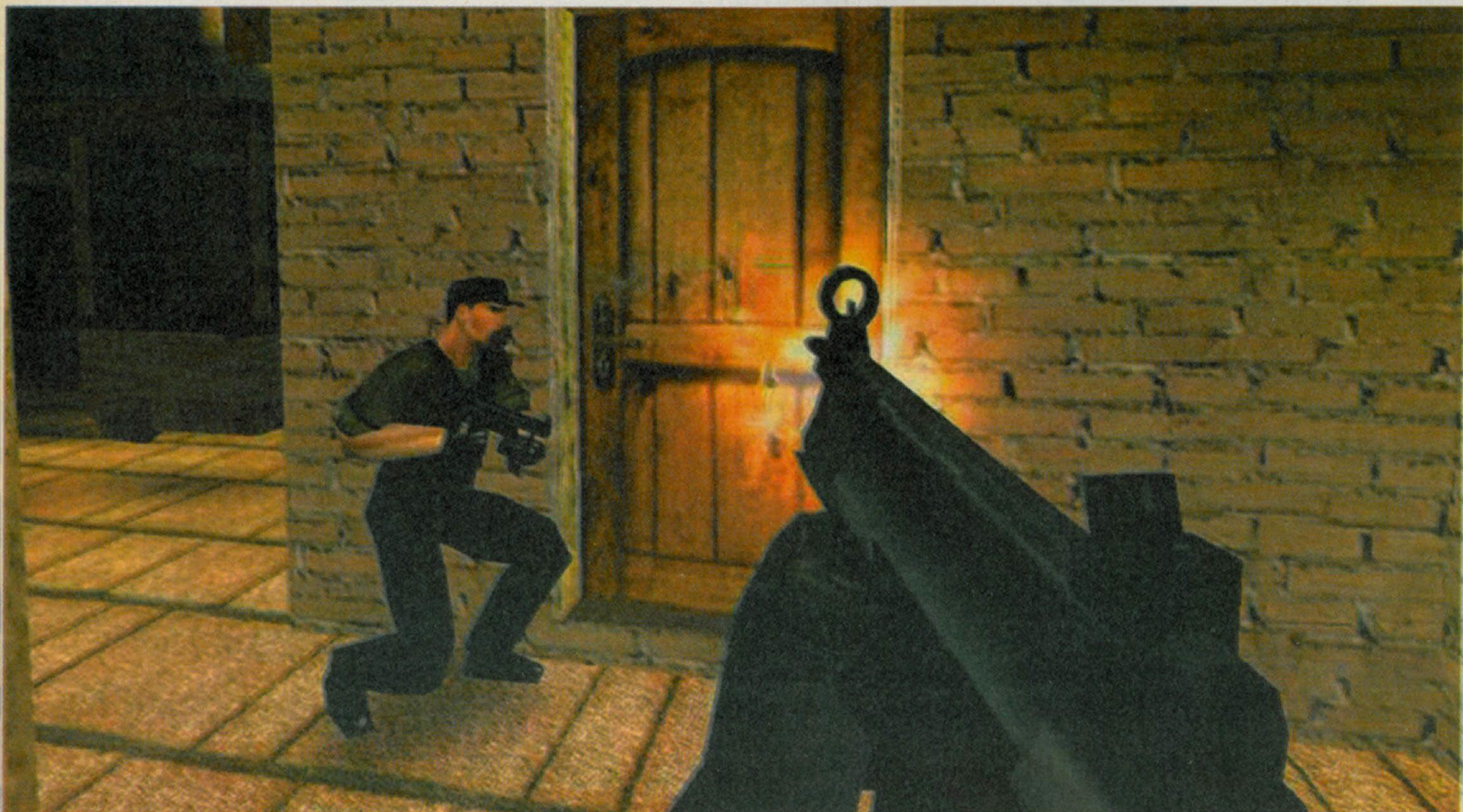
După lansare, echipa FUN Labs s-a întors la lucru, având un nou proiect. Din nou nu am reușit să aflăm

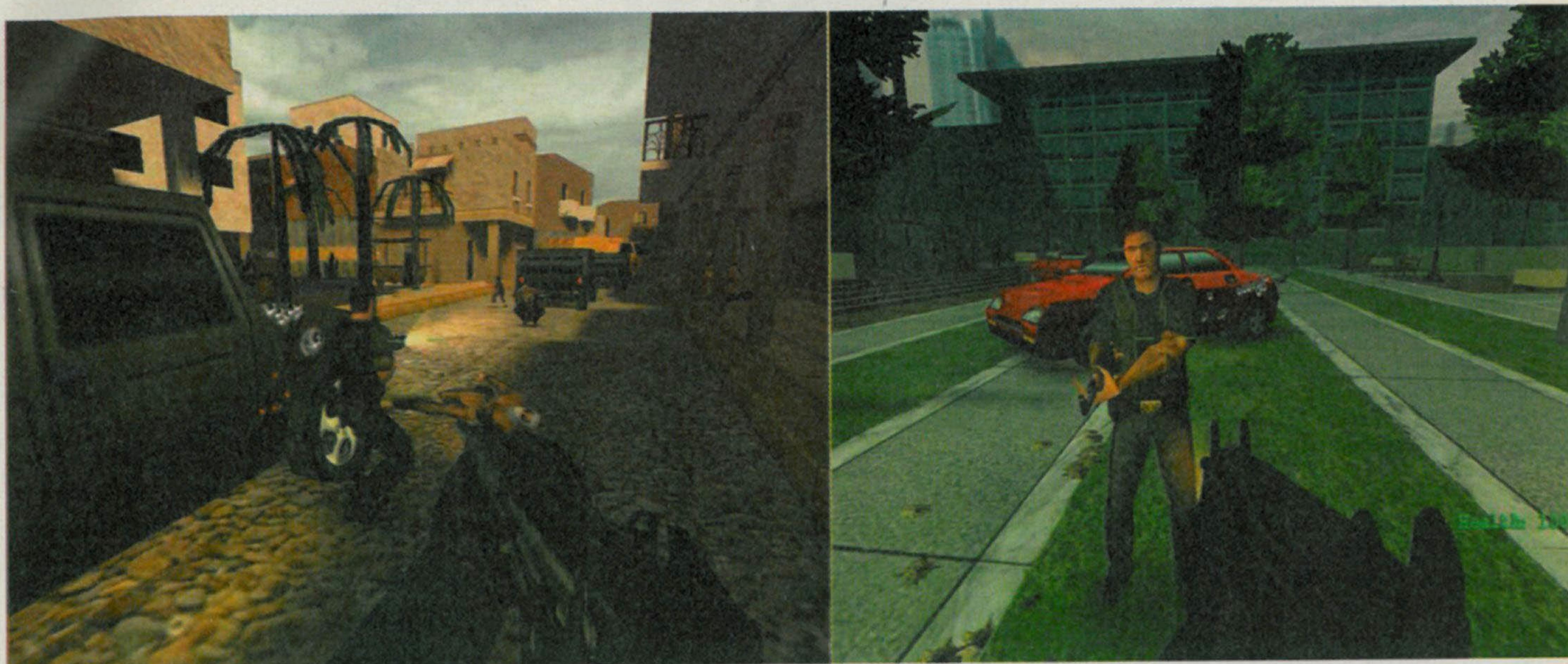
ceva, dar, după 8 luni de muncă în tăcere, revista PC Games a luat parte la prezentarea primului shooter românesc. Sună bine, nu? Jocul este, cel puțin la prima vedere, foarte asemănător cu **Project IGI**, **Operation Flashpoint** sau **Rainbow Six**. Perspectiva este first person, numărul de arme și echipamente este impresionant, având engine-ul clasic unui shooter. Jucătorul se află în ipostaza unui agent secret american, trimis să rezolve diferite situații de criză. Misiunile sunt variate, acțiunea lor se desfășoară într-o țară arabă, în metroul din New York, pe un aeroport, într-o mare galerie de artă sau chiar la Casa Albă. Cu toate acestea, jocul nu face parte din genul jocurilor de acțiune în care trebuie trecut cu forța de adversari, făcând uz de zece arme. Personajul nu poate duce



decât un pistol, o armă automată sau shotgun, câteva grenade și echipament de protecție. Aici, jocul câștigă la realism, dar pierde la dinamică, în cazul în care arma automată rămâne fără gloanțe, trebuie aruncată și luată alta, cu câteva încărcătoare pline. Procedura aruncării armei și ridicării uneia noi se aseamănă cu cea din **Delta**

Force Land Warrior, dar se pierde timp, esențial în cazul unui atac. Numărul armelor și echipamentelor este impresionant, comparativ cu jocurile de acest gen. Sunt situații în care eliminarea unui inamic trebuie făcută în liniște, cu ajutorul unui cuțit, dar... surpriză: acesta lipsește, fiind înlocuit, oarecum, de o armă cu amortizor.





O altă alternativă ar fi sniper rifle, care, datorită lunetei și preciziei, aduce toți așii în mâna jucătorului. Ca funcționalitate, armele se aseamănă cu cele din **Counter-Strike**, fiind chiar mai bine realizate grafic, datorită numărului mare de poligoane folosite. Mai mult, armele au și cătare, folosirea sa fiind recomandată. Armele trag prin anumite uși și pereți ceea ce sporește realismul și plăcerea de a juca toate nivelurile. Acțiunea se desfășoară ziua și noaptea, în diferite condiții atmosferice.

Designul nivelelor, geamurile care se sparg, luminile reale, de diferite culori cu efect halo, faptul că se pot da ordine la camarazi și la cei ce trebuie protejați sunt un mare plus al jocului, dovadă pe deplin posibilitățile

engine-ului. Mai mult, grenadele scot fum și explodează, aruncând schije, gloanțele au o traiectorie reală, la distanțe mari pierzând din viteză și altitudine, în modul night vision este aproape imposibil de tras cu arma datorită flash-ului foarte puternic. FUN Labs a reușit implementarea sistemului real de fizică, toate obiectele jocului supunându-se principiilor mecanicii. Astfel, personajele răstoarnă scaune, deschid uși, soldații inamici se rostogolesc pe scări, grenada aruncată în perete ricoșează, glonțul provoacă răni în funcție de viteză și de locul în care lovește ținta etc.

Nivelurile jocului sunt mari, destul de complicate, neliniare, luminate de becuri și reflectoare, care se sparg când sunt lovite de glonț,

jucătorul devenind astfel mai greu de identificat, iar precizia de foc a inamicilor scade dacă agentul se află în umbră... În camere, mobila poate fi răsturnată pentru a crea o pavăză împotriva gloanțelor, pereții sunt realizați din materiale diferite, cu proprietăți fizice proprii care afectează traiectoria și forța de penetrare a gloanțelor. În tot jocul se remarcă o atenție deosebită pentru detaliu, existând chiar și animații pentru buzele și sprâncenele personajelor întâlnite. Cu toate acestea, jocul are câteva minusuri, mai ales în ceea ce privește textura pereților (prea monotonă), inteligența artificială, iar sunetele lasă de dorit. Muzica este, totuși, antrenantă, **Secret Service** având suport audio pentru DirectX, Aureal 3D, EAX 2 și EAX 3. Uneori, și engine-ul face unele probleme, soldații trec prin ziduri, cad distorsionat pe scări de parcă li s-ar rupe tendoanele și articulațiile. Inteligența artificială nu a fost corect implementată, coechipierii și cei ce trebuie protejați se blochează în tot felul de locuri și refuză să se miște, în majoritatea cazurilor singura soluție fiind restartarea misiunii. În joc există peste 100 de caractere diferite, care apar în cele 16 misiuni single player și cele 24 misiuni multiplayer. În rețea, jocul suportă protocoale

LAN și Internet, în modul Deathmatch, Cooperative sau Capture the Flag. Jocul are unele tendințe de a semăna cu **Counter-Strike**, atât datorită faptului că se poate folosi o singură armă automată care, pentru a fi schimbată trebuie aruncată și ridicată alta, dar și datorită modului de joc, alegerii și echipării personajului. Chiar interesant este faptul că personajul se poate schimba și echipa oricând în timpul partidei multiplayer, fără a fi nevoie de părăsirea serverului.

În concluzie, consider că lansarea jocului a fost făcută prea devreme, multe probleme din cele enumerate mai sus rămânând neobservate și nerezolvate. **Secret Service** este un joc ce promite mult, are un engine care permite diferite efecte speciale, se remarcă atenția pentru detalii și un design atent al nivelurilor și armelor. După câteva misiuni, jocul te prinde uimitor de mult, dar se termină destul de repede, în câteva ore. Dacă ar fi să fac o comparație cu precedentul joc, **Cabela's 4X4 Off-Road Adventure**, acesta îi este net superior, la toate capitolele. Este recomandabil ca producătorii să scoată un patch care să rezolve cea mai mare parte a bug-urilor, acestea scăzându-i mult din valoare și jucabilitate.

IONUȚ GHIONEĂ



Cu gamepad-ul sub mână

Am analizat
13 gamepad-uri și
vă spunem de ce
trebuie să Țineți
cont neapărat la
cumpărare.

Avem nevoie de ele înainte de toate când este vorba de jocuri de acțiune sau sport, iar jucătorii de console nu pot fără ele: e vorba bineînțeles de gamepad-uri. O sumedenie de jocuri suportă aceste controlere de jocuri, practice și simplu de operat cu ajutorul ambelor mâini. În domeniul Jump&Run, de exemplu, putem aminti jocurile **Rayman** sau noul **Evil Twin**. Dreptul la existență însă și l-au obținut de-a lungul anilor prin giganti ai jocurilor din jurul ligilor sportive americane **NHL**, **NFL** și **NBA**. De câțiva ani, mai ales adaptările sportive excepționale ale lui EA ne aduc adevărate festivități pentru gamepad-uri. La noi în țară, unde fotbalul are o tradiție atât de mare, seria **FIFA** este liderul incontestabil al jocurilor sportive de acțiune. Cu toate că jocurile se pot controla și prin tastatură, un gamepad oferă un confort incomparabil mai mare. Dacă mai jucați cu plăcere și jocuri de curse, atunci alegeți din start un gamepad cu două sau chiar mai multe cruciulițe de control.

Cruciulița de control e fără dubii cea mai importantă componentă a unui gamepad. În cazul acesta, nu numai ergonomia are un rol important, ci și felul în care interpretează mișcările degetului mare. Așadar, numitele gamepad-uri "digitale" nu cunosc decât puține stări de bază: dreapta, stânga, sus, jos și poziția neutră de mijloc. Mișcările diagonale rezultă, de exemplu, prin apăsarea concomitentă în direcția stângă și sus. Vă puteți închipui cu ușurință că mișcările fine nu pot fi executate cu o astfel de cruciuliță de control. La jocuri sportive ca **FIFA 2002** acest lucru este însă un avantaj, deoarece nu trebuie indicată decât direcția grosolană a fotbalistilor. La jocuri de curse ca **Rally Trophy**, **Colin McRae Rally 2.0** sau **Need for Speed: Porsche** controlul devine mult mai dificil. În curbele lungi de dreapta,



ULUITOR Grație cruciulițelor analogice de control, în **Colin McRae 2** puteți ocupa poziția 1 chiar și cu un gamepad.

ISTORIA GAMEPAD-ULUI Gravis PC Gamepad se putea remonta pentru stângaci. Între timp, acesta nu mai este folosit decât eventual pe post de rezervă.



O DIFERENȚĂ FINĂ Cruciulița digitală de control din dreapta e excelentă pentru **FIFA 2002 & Co.**, cea analogică din partea stângă e pentru jocuri de curse.



Gamepads - ce e important!

Cum puteți controla totul cu gamepad-ul dvs.? Vă arătăm cele mai importante criterii de cumpărare.

Mai ales la gamepad-uri lungimea cablului e hotărâtoare. La candidații din testul nostru însă, această cerință a fost suficientă cu cei cel puțin doi metri pe care îi are fiecare. Totuși, prin Cyber Voyager am testat și un model cu transmisie radio, adică fără cablu.

Centrala de control a unui gamepad. Cu acesta vă goniți pe gazon jucătorii în FIFA 2002.

Cu cruciulițele analogice de control puteți controla personajele din jocuri mult mai fin. Se recomandă îndeosebi pentru jocuri de curse și de acțiune. La jocurile de sport jucătorii apelează însă mai degrabă la versiunile digitale.

Efectele de vibrație seamănă cu cele ale aparatelor Force-Feedback. În jocuri, gamepad-ul începe să vibreze corelat cu evenimentele din joc. Intensitatea modelelor cu vibrații nu se apropie însă de cea a unui Joystick Force Feedback.

Pentru FIFA 2002 & Co. manșa de avans e de prisos. În jocurile de curse sau simulatoarele spațiale e utilă pentru controlul vitezei.

Pentru FIFA 2002 aveți nevoie de cel puțin șase taste. Dacă la o lovitură liberă vreți să jucați și puțin teatru, trebuie să fie chiar opt. Dacă aveți mai multe, în majoritatea cazurilor, prin softul alăturat puteți atribui butoanelor de foc funcții ale tastaturii.

3D GRAPHICS

3D PROPHET II MX 64MB

3D PROPHET 4500 64MB



AUDIO

Gamesurround FORTISSIMO II

Gamesurround

MUSE XL



Hercules®

LEGENDA VIE

www.hercules.com

REPREZENTANT IN ROMANIA:
UBI SOFT SRL
Bd. Primaverii, nr.51
sector 1, Bucuresti
Tel: 01/231.67.69
Fax: 01/231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

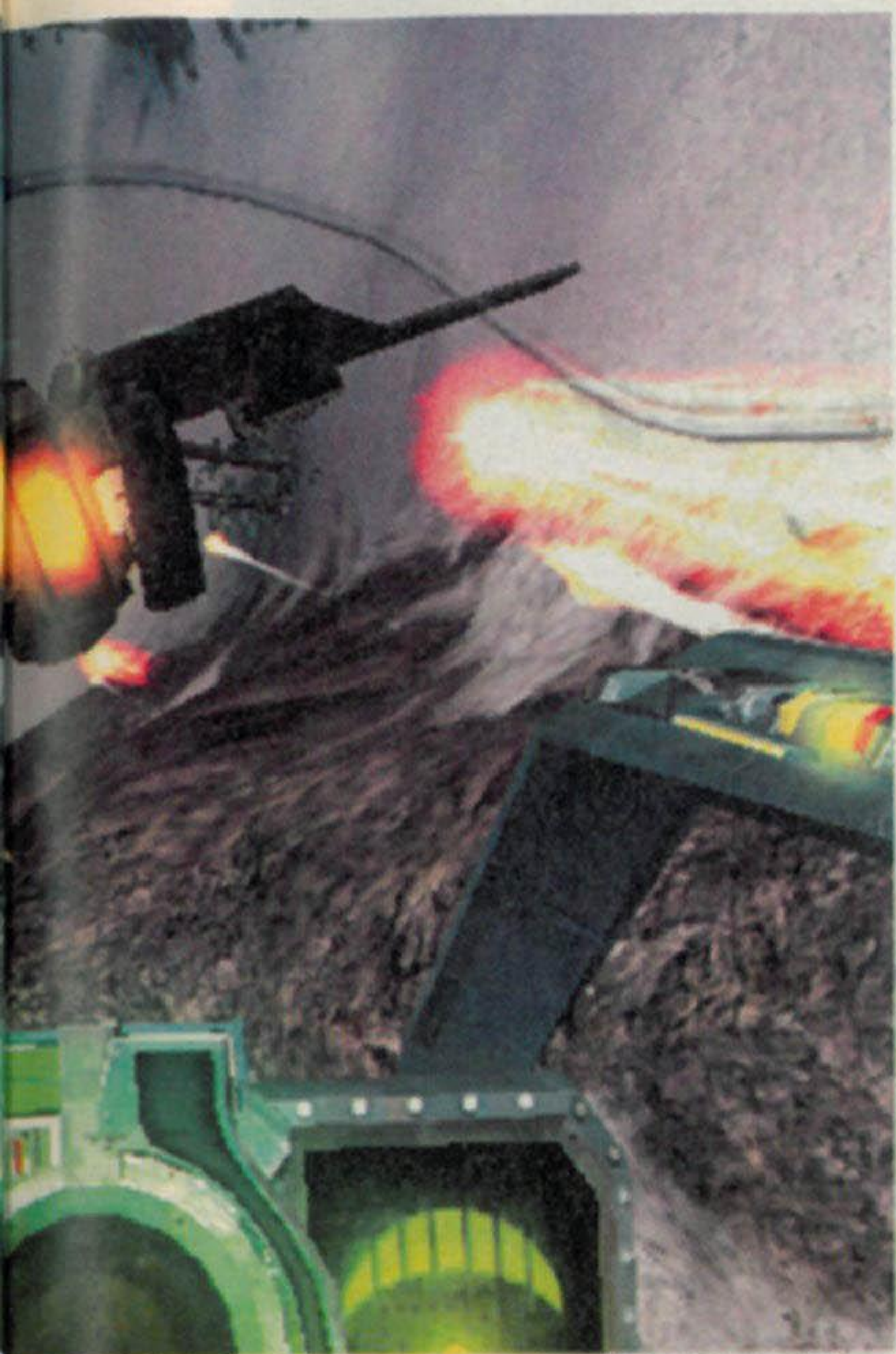
CAUTAM REPREZENTANTI ZONALI

de exemplu, ar trebui să apăsați cu cruciulița de control digitală câte un pic în dreapta apoi să reveniți rapid în poziția neutră, deoarece nu puteți doza corespunzător virarea. Deci, pentru a nu ieși din prima în decor, multe gamepad-uri actuale dispun și de cruciulițe de control analogice. "Analog" în acest caz nu înseamnă că e mai "prost", din contra. Aceste controlere nu sunt limitate la anumite poziții distincte și de aceea sunt mai precise și mai fine decât colegii lor digitali. Cu un gamepad analogic puteți lua curbele mult mai elegant, de exemplu, în Colin McRae 2.0, deoarece puteți determina cât de mult să se întoarcă roata. Pe lângă asta, redresați vehiculul semnificativ mai ușor.

<div>LOCUL 1</div> <div>SIDEWINDER GAMEPAD PRO</div> <div></div> <div>PRODUCĂTOR Microsoft PREȚ 30 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/CRUCIULIȚĂ 8 (16)/control, digitală și analogică DOTARE comutator shift pentru tastele de foc PRELUCRARE foarte bine</div> <div>PUNCTAJ 9,0</div>	<div>LOCUL 2</div> <div>CYBER VOYAGER</div> <div></div> <div>PRODUCĂTOR Typhoon PREȚ 30 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/CRUCIULIȚĂ 12/digitală DOTARE tehnologie radio PRELUCRARE bine</div> <div>PUNCTAJ 8,9</div>	<div>LOCUL 3</div> <div>SAITEK P 1500</div> <div></div> <div>PRODUCĂTOR Saitek PREȚ 35 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/CRUCIULIȚĂ 8/digitală DOTARE patru axe PRELUCRARE bine</div> <div>PUNCTAJ 8,9</div>		
<div>LOCUL 4</div> <div>WINGMAN RUMBLEPAD</div> <div></div> <div>PRODUCĂTOR Logitech PREȚ 28 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/CRUCIULIȚĂ 9/digitală DOTARE șase axe, Software PRELUCRARE bine</div> <div>PUNCTAJ 8,8</div>	<div>LOCUL 5</div> <div>HAMMERHEAD FX</div> <div></div> <div>PRODUCĂTOR Interact PREȚ 52 USD TIP CONECTARE USB und Gameport TASTE FOC/CRUCIULIȚĂ 10/digitală și analogică DOTARE șase axe, Software, efect FF PRELUCRARE bine</div> <div>PUNCTAJ 8,8</div>	<div>LOCUL 6</div> <div>VIVANCO GP 220 DU</div> <div></div> <div>PRODUCĂTOR Vivanco PREȚ 52 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/CRUCIULIȚĂ 8/digitală DOTARE patru axe, Software, șase axe PRELUCRARE bine</div> <div>PUNCTAJ 8,7</div>	<div>LOCUL 7</div> <div>FIRESTORM DUAL POWER GAMEPAD</div> <div></div> <div>PRODUCĂTOR Thrustmaster PREȚ 39 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/CRUCIULIȚĂ 12/digitală și analogică DOTARE Software, efect FF PRELUCRARE bine</div> <div>PUNCTAJ 8,7</div>	<div>LOCUL 8</div> <div>FIRESTORM DUAL ANALOG 2</div> <div></div> <div>PRODUCĂTOR Thrustmaster PREȚ 22 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/CRUCIULIȚĂ 12/digitală și analogică DOTARE - PRELUCRARE foarte bine</div> <div>PUNCTAJ 8,6</div>
<div>LOCUL 9</div> <div>INTERACT AXIS PAD</div> <div></div> <div>PRODUCĂTOR Interact PREȚ 35 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/CRUCIULIȚĂ 10/digitală DOTARE patru axe, Software PRELUCRARE bine</div> <div>PUNCTAJ 8,6</div>	<div>LOCUL 10</div> <div>HORNET GAMEPAD</div> <div></div> <div>PRODUCĂTOR Interact PREȚ 8 USD TIP CONECTARE Serii TASTE FOC/CRUCIULIȚĂ 10/digitală DOTARE - PRELUCRARE satisfăcător</div> <div>PUNCTAJ 8,6</div>	<div>LOCUL 11</div> <div>DELTA COMMANDER RF</div> <div></div> <div>PRODUCĂTOR Pearl PREȚ 35 USD TIP CONECTARE Serii TASTE FOC/CRUCIULIȚĂ 11 (22)/digitală DOTARE rotiță scroll, tehnologie radio, Software, buton Shift PRELUCRARE satisfăcător</div> <div>PUNCTAJ 8,5</div>	<div>LOCUL 12</div> <div>FIRESTORM DIGITAL 2</div> <div></div> <div>PRODUCĂTOR Thrustmaster PREȚ 13 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/CRUCIULIȚĂ 12/digitală DOTARE Software PRELUCRARE bine</div> <div>PUNCTAJ 8,5</div>	<div>LOCUL 13</div> <div>WINGMAN PRECISION USB</div> <div></div> <div>PRODUCĂTOR Logitech PREȚ 13 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/CRUCIULIȚĂ 6/digitală DOTARE Software PRELUCRARE bine</div> <div>PUNCTAJ 8,4</div>

Joysticks în aterizare

Fie pentru simulatoare de zbor, jocuri de acțiune sau simulatoare spațiale, indiferent că ar fi cu Force-Feedback sau fără: **în studiul nostru de piață** fiecare își găsește ceva potrivit.



Prin ce diferă un jucător PC de restul lumii computerelor? Exact, prin echipamentul său! Joystick-urile se numără printre acestea încă din epoca preistorică a PC-urilor, chiar dacă pe vremea aceea nu dispuneau de atât de multe funcții ca azi. Jocurile actuale de acțiune, de exemplu Aquanox, permit controlul cu mouse-ul și tastatura, pe lângă Joystick (vezi tabelul special). De cele mai multe ori această soluție funcționează foarte bine și investiția într-un joystick pare de prisos. Pe lângă asta e drept că în comerț apar tot mai puține jocuri care să facă parte din genurile clasice pentru Joystick. Înainte de toate, simulatoare de zbor și spațiale. Acest lucru se datorează în primul rând faptului că mulți jucători preferă jocuri de acțiune sau de strategie care sunt mai ușor controlabile cu mouse-ul. Cine a încercat odată, să câștige într-un

Deathmatch de Unreal Tournament cu joystick-ul știe foarte bine că această soluție nu e deloc viabilă pentru acest gen.

Dar apar primele raze de lumină pe orizontul PC-urilor. Descoperim jocuri ca IL-2 Sturmovik, Eurofighter Typhoon sau Combat Flight Simulator 2 - toate sunt jocuri care, cu un Joystick bine dotat, pot oferi clipe de distracție inedite. Dacă vă plac în schimb mai mult avioanele din aviația civilă, atunci puneți-vă banii la o parte pentru Microsoft Flight Simulator 2002, căci și în acesta veți fi răsplătit cu nenumărate

Joysticks - la ce trebuie să fiți atenți

Vă prezentăm elementele unui joystick pentru simulatoare de zbor și jocuri de acțiune spațială razante. Cu ponturile noastre găsiți repede joystick-ul potrivit.

1 Manșa de avans

Manșa de avans e practic ca o pedală de accelerație și stabilește viteza navei cu care vă deplasați.

2 Taste de foc

Funcțiile tastelor le puteți de cele mai multe ori programa direct din joc sau prin softul din pachet. În jocurile dinamice setați comenzile de frânare, arme și rachete pe câte una dintre tastele de foc, la fel ca și eventuala funcție de postcombustie.

3 Ax transversal

Axul transversal e de real folos enorm mai ales la urmărirea încinse, căci cu ajutorul acestuia puteți rostogoli repede nava spre stânga sau spre dreapta, pentru a nu pierde adversarii din vizor.

4 COOLIE-HAT

Acest mini-joystick vă poate ajuta dacă sunteți urmărit de adversarul dvs. Acesta poate fi mișcat cu degetul mare în patru direcții cardinale, pentru a vă roti privirea în carlingă spre stânga sau spre dreapta. Astfel vă puteți orienta mai bine.

5 Mânerul

Majoritatea joystick-urilor existente sunt ergonomice, dar nu sunt concepute și pentru stângaci. Totuși există câteva aparate bine dotate, care sunt prevăzute și pentru utilizarea de către stângaci. De exemplu, Cyborg3D USB Gold dispune de suporturi de mână care pot fi rearanjate, Cyclone FX Digital de la Interact are chiar și Force Feedback.

6 FORCE FEEDBACK

Force Feedback este o tehnologie, care permite joystick-urilor să vibreze în jocurile rapide de acțiune sau curse, pentru a conferi o senzație cât mai apropiată de realitate. Declanșatoarele acestor mișcări sunt motoare montate în interior, care sunt controlate de jocuri și sunt activate, de exemplu, la coliziuni sau explozii.

7 Talpa

Baza unui joystick trebuie să fie pe cât se poate de lată, ca să nu se miște sau să se clatine la manevre mai puternice. De cele mai multe ori, joystick-urile dispun de tălpi gumate sau ventuze pentru a evita acest pericol.

8 Lungimea cablului

Cablurile majorității candidaților noștri din test au fost în medie de doi metri lungime, ceea ce e cu siguranță suficient pentru a juca la birou. De aceea, nu trebuie să vă faceți probleme în această privință la modelele testate de noi.





PLIN DE ACȚIUNE Cu Freelancer ne așteaptă din nou un simulator spațial care nu poate fără joystick.

ore splendide de joc, cu ajutorul dotărilor de joystick pe care le aveți.

Puteți trăi Dogfight-uri încinse în spațiul cosmic cu jocurile de acțiune spațială **Starlancer**, **I-War 2** și în curând și cu **Freelancer**, care se află încă în faza de producție. Dar și la limita genurilor tipice pentru joystick, există jocuri la care merită achiziționarea unui asemenea băț. Astfel, cu ajutorul unui joystick mecanic de genul lui Saitek X45 controlați mult mai comod **Mechwarior 4** decât cu mouse-ul și tastatura. Avantajul: aveți controlul total asupra gigantului dvs. mech cu ambele mâini și vă puteți concentra pe deplin asupra evenimentelor din joc,

fără a vă mai bate capul cu shortcut-urile de tastatură. Majoritatea joystick-urilor permit cu ajutorul softului cu care se vând programarea diferitelor butoane de foc cu funcții speciale.

Acestea sunt doar unele dintre motivele care justifică cumpărarea unui joystick. De ce anume trebuie să țineți cont la cumpărare vă explicăm în căsuța specială "joystick-uri - la ce trebuie să fiți atenți". Aici am marcat cele mai importante criterii de cumpărare ale unui joystick. Pe pagina următoare am verificat 14 aparate la capitolele calitate, prelucrare, dotare și, bineînțeles, aspectele ergonomice.

Capcana USB

Ce vă faceți dacă sunt ocupate toate porturile USB? Ca soluție ni se oferă Hub-urile USB.

Aparatele USB se instalează simplu, deoarece pot fi decuplate sau cuplate și în timpul operării sistemului. Dar ce-i de făcut dacă nu mai aveți suficiente porturi și nici nu mai aveți chef să vă aplecați de fiecare dată în spatele calculatorului, pentru a schimba componenta USB? În acest caz vă ajută un așa numit Hub USB. Acest aparat se aseamănă cu un prelungitor cu mai multe prize, deoarece nu folosiți decât un singur port USB, dar puneți la dispoziție patru sau chiar mai multe porturi pentru aparate USB. Dacă, pe lângă joystick-uri mai doriți să utilizați și alte aparate însetate după curent ca Webcam-uri sau modemuri USB, atunci aveți nevoie de un Hub USB cu alimentare proprie (preț în jur de 30 USD).

Probleme cu Aquanox

Ne-am pus costumul de acvanaut și am făcut un traseu palpitant de testare cu diferite joystick-uri - din păcate cu probleme.

În mod surprinzător testul practic cu **Aquanox** nu s-a derulat fără cusur. Aparatele USB ca SideWinder ForceFeedback2 sau WingMan Attack2 nu au vrut să fie recunoscute deloc de joc, cu toate că funcționau în meniul de controllere de joc al Windows-ului. Dar cu un prim Patch, producătorul Massive vrea să elimine această problemă, inclusiv unele probleme ale meniului. Suportul pentru Force Feedback va fi introdus în joc, potrivit afirmațiilor lui Ulla Wenderoth de la Fishtank Interactive, abia cu cel de-al doilea Patch. Ce frumos ar fi fost: plutiți cu Phobocasterul dvs. prin zona de torpile și sunteți atacat de o navă Crawler; după o lovitură, Joystick-ul se cutremură puternic odată cu sunetul și imaginea. Poate că se va alege ceva de următorul Patch.



ELECTROCUTAT La Hub-ul USB de la Saitek pot fi cuplate până la patru aparate USB cu poftă mare de curent.

Joystick-uri fără Force Feedback

LOCUL 1 SIDEWINDER PRECISION 2 PRODUCĂTOR Microsoft PREȚ 39 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/AXE 8/4 DOTARE Coolie-Hat, Software PRELUCRARE Foarte bine PUNCTAJ 9,4	 	LOCUL 1 X45 PRODUCĂTOR Saitek PREȚ 88 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/AXE 8/5 DOTARE Software, 2x Coolie-Hat, diverse inovații PRELUCRARE Foarte bine PUNCTAJ 9,4		LOCUL 3 TOP GUN AFTER-BURNER II PRODUCĂTOR Thrustmaster PREȚ 57 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/AXE 8/4 DOTARE Coolie-Hat, Software, avans detașabil PRELUCRARE Bine PUNCTAJ 9,3		LOCUL 4 TOP GUN FOX 2 PRO USB PRODUCĂTOR Thrustmaster PREȚ 35 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/AXE 7/4 DOTARE Coolie-Hat, Software PRELUCRARE Bine PUNCTAJ 9,1		LOCUL 5 CYBORG 3D USB GOLD PRODUCĂTOR Saitek PREȚ 35 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/AXE 10/4 DOTARE Coolie-Hat, Software PRELUCRARE Bine PUNCTAJ 9,0		LOCUL 6 WINGMAN ATTACK 2 PRODUCĂTOR Logitech PREȚ 22 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/AXE 6/3 DOTARE Software PRELUCRARE Bine PUNCTAJ 8,7	 	LOCUL 7 ST 200 USB PRODUCĂTOR Saitek PREȚ 26 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/AXE 4/3 DOTARE Software PRELUCRARE Bine PUNCTAJ 8,3		LOCUL 8 CYBER KNIGHT PRODUCĂTOR Typhoon PREȚ 39 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/AXE 8/4 DOTARE Coolie-Hat, Software, tehnologie radio PRELUCRARE Suficient PUNCTAJ 8,1	
---	---	--	--	---	---	--	---	--	---	---	---	---	---	---	---

Joystick-uri cu Force Feedback

LOCUL 1 SIDEWINDER FF 2 PRODUCĂTOR Microsoft PREȚ 101 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/AXE 8/4 EFECTE FF Puternice DOTARE Coolie-Hat, Software PRELUCRARE Foarte bine PUNCTAJ 9,6	 	LOCUL 2 TOP GUN FOX 2 PRO SHOCK PRODUCĂTOR Thrustmaster PREȚ 44 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/AXE 7/4 EFECTE FF Doar clătinat DOTARE Coolie-Hat, Software PRELUCRARE Bine PUNCTAJ 9,2	 	LOCUL 3 WINGMAN STRIKE FORCE 3D PRODUCĂTOR Logitech PREȚ 83 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/AXE 7/4 EFECTE FF Puternice DOTARE Software, 2x Coolie-Hat, rotiță mouse PRELUCRARE Bine PUNCTAJ 8,6		LOCUL 4 MAXFIGHTER F33-D PRODUCĂTOR Genius PREȚ 88 USD TIP CONECTARE Gameport TASTE FOC/AXE 10/4 EFECTE FF Mijlocii DOTARE Coolie-Hat, Adapter PRELUCRARE Bine PUNCTAJ 8,6		LOCUL 5 CYCLONE FX DIGITAL PRODUCĂTOR InterAct PREȚ 57 USD TIP CONECTARE Gameport TASTE FOC/AXE 9 (18)/4 EFECTE FF Slabe DOTARE Coolie-Hat, Software, kein Netzteil PRELUCRARE Bine PUNCTAJ 8,3		LOCUL 6 WINGMAN FORCE 3D PRODUCĂTOR Logitech PREȚ 66 USD TIP CONECTARE USB TASTE FOC/AXE 7/4 EFECTE FF Slabe DOTARE Coolie-Hat, Software PRELUCRARE Bine PUNCTAJ 7,9	
--	---	---	---	--	--	--	---	---	---	--	---



despre
muzică



STRATEGIE

Strategie | Tactică | Simulatoare economice



Ca în ambii precursori, sarcina voastră este să colonizați o galaxie, să vă tocmiți cu adversarii și, dacă e cazul, să conduceți în luptă propria flotă spațială. 16 rase stau la alegere și ademenesc cu diversele însușiri și strategii de joc. Distribuitorii au șlefuit

îndelung modul "diplomație", care de data aceasta poate să ofere mai multe posibilități de interacțiune. În primăvara lui 2002 vă veți putea meșteri propriul glisor al visurilor voastre.

Codemasters - World War II: D-Day to Berlin

Codemasters și-a asigurat drepturile de publicare pe plan mondial pentru **World War II: D-Day to Berlin**, strategie în timp real a Bitmap Brothers, evident ambientat în perioada celui de-al doilea război mondial. Prevăzut pentru toamna lui 2002, **World War II: D-Day to Berlin** va aduce pe PC cele mai faimoase bătălii ale respectivului război, cu jucătorul în pielea lui Eisenhower, comandantul forțelor aliate.



Cossacks Expansion Pack



CDV a făcut publice detalii referitoare la bătăliile istorice pregătite pentru a fi incluse în **Cossacks: The Art of War**. Vom lupta în Anglia regelui Charles I în Bătălia de la Dunbar, apoi la Marston Moor din timpul războiului civil englez și la Hohenfriedberg unde Prusia se opunea Saxoniei și Austriei.

Lords of the Realms 3

Impressions și Siera au anunțat apariția părții a treia a seriei Lords of the Realm. Cu un Engine3D nou și complet veți putea popula din nou la sfârșitul lui 2002, globul pământesc al evului mediu, construi cetăți și acapara concurența.

Generations Game

Cryo Networks pregătește un test online pentru RTS-ul **Dune Generations**. Testul este prevăzut să înceapă în decembrie. Jocul va permite jucătorilor să controleze una din cele trei case în lumea **Dune**, cu scopul ultim de a clădi cea mai puternică dinastie din univers și să pună stăpânire pe planeta Arrakis și pe cea mai prețioasă comoară a acesteia: spice. Pentru mai multe informații despre joc și testul online, vizitați site-ul www.dunegenerations.com

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- Anno 1503**
Strategie de constr. | febr. 2002
EA Games
- Civilization 3**
TBS | a apărut
Infogrames
- Praetorians**
RTT | decembrie 2002
Pyro Studios
- Warcraft 3**
RTS | februarie 2002
Vivendi Universal
- Age of Mythologie**
RTS | mai 2002
Microsoft
- Zoo Tycoon**
Strategie de constr. | a apărut
Microsoft
- Star Trek: Armada 2**
RTS | decembrie 2001
Activision
- Resistance**
RTS | octombrie 2002
Powderworks
- B&W: Creature Isle**
Strategie | decembrie 2001
EA Games
- Republic**
Strategie Mix | aprilie 2002
Elixir Studios

Heroes of Might & Magic 4

CEL CARE LE ȘOPEȘTE CAILOR Din punct de vedere tactic, prin noile reguli, luptele au câștigat în dinamică și cursivitate. Efreții trebuie întâi să-l doboare pe luptătorul nostru, fiindcă altfel nu poate ajunge la arcaș.

ALANDALA Hărțile sunt viu colorate și au devenit mai detaliate. Cu toate acestea, din când în când, jucătorul poate avea greutate în a face distincție între grafica de fundal și obiecte.

Un TBS surprinzător într-o grafică împes-trițată: Heroes of Might & Magic nu aduce prea multe noutăți față de predecesorii săi, dar este mult mai bine realizat.

Să mai cuceresc doar un oraș. Să mai strâng doar o armată. Doar acest artefact, necunoscut încă, de colectat - **Heroes of Might & Magic** este o căutare înspăimântătoare într-un atractiv cerc al diavolului. TBS-urile fantasy nu mai sunt ceva inovativ: întotdeauna 3DO a avut succes cu unul și același joc, la care a adus mici schimbări cosmetice, reușind să vândă fantastic de bine trei ediții consecutive. **Heroes of Might & Magic 4** ne surprinde și de această dată puțin. Designerii au introdus câteva înnoiri. Nu aveți nici o teamă însă: nu lasă impresia că ar fi schimbat în rău principiul simplu de joc, dar genial, al versiunilor anterioare. La fel de obișnuit și familiar vă trimiteți eroii în fiecare turn de-a lungul unei hărți a lumii foarte detaliată, adunați resursele materiale, și vă luptați cu monștrii cei hoinari! Există o noutate, și anume, aceea că eroii se luptă doar activ în bătălii: odată înzestrate cu arme, armatele, chiar compuse din puține unități, vor ataca cu putere trupele voastre. Chiar în domeniul capacităților eroilor producătorii au adus îmbunătățiri, 27 de eroi talentați vă stau spre alegere și parțial se pot combina anumite calități ale diferiților eroi. Chiar și cele șase tipuri de orașe cer un macro-management foarte serios și inteligent. Nu mai merge ideea "tot ce construiesc e bun construit", jucătorul trebuie să fie atent și să aleagă, dacă dorește să aibă numai golemi sau numai magicieni, căci în noua versiune nu mai poate să-i aibă pe amândoi. În încleștările Multiplayer, se va evidenția în special noul Fog of War: dacă în trecut se puteau observa mișcările de trupe ale adversarului, acum sunt posi-

bile ambuscadele și atacurile surpriză. Pe lângă o grafică detaliată, există de asemenea 66 monștri, 5 școli de magie și 48 clase de eroi. Așadar, începând cu anul viitor nopțile pierdute sunt garantate. Totuși, o mică critică în acest preview: interfața simplă întâlnită în versiunile anterioare, acum este total supradimensionată și mult prea complicată, astfel chiar din primele ore de joc pare greoaie, împiedicând o bună viziune asupra jocului. O rezolvare a acestei probleme ar fi o setare grafică la 1280 x 960.



PRIMA IMPRESIE

Este deja caracteristic: colegul meu de redacție Cipri amenință cu o expediție de pradă, iar celălalt coleg, Bogdan, se agață cu degetele de monitorul meu. Amândoi doresc să-i aibă și ei pe "Heroes" ai mei. Bieții tineri - ca și cum eu aș mai dori încă o dată să scriu preview-ul și să joc în continuare...

JĂCINT ERDEI

CASTELUL STĂPÂNULUI

Un oraș dezvoltat la maxim solicită o bună folosire a resurselor existente. Din păcate nu se mai pot construi toate clădirile, jucătorul fiind obligat să facă alegerea.

Producător 3DO
Termen februarie 2002

Battle Realms



PLIN DE ATMOSFERĂ

Un singur personaj este reprezentat prin până la 200 poligoane. În imaginea mărită și apropiată a secvenței video se poate vedea Pacostea aceasta.



SPARTANIC

Una până la două tabere de antrenament, la fel ca și o casă, sunt suficiente pentru o bază completă.



AUTONOMI Atunci când personajele atacă fiecare inamic de capul lor, reacționează rapid. Formațiile puternice și bine grupate au cele mai mari șanse de supraviețuire.

Cu ajutorul unei versiuni aproape finale, putem să aruncăm o privire asupra lui Battle Realms.

Va avea jocul succes, așa cum a promis Ed Del Castillo, colaborator la C&C?

O lume vie, interactivă, în 3D, patru posibilități de comerț concurențial, peisaje special create pentru ambuscade, mari eroi - acestea și multe alte features ar trebui să le realizeze **Battle Realms** în cadrul noii generații de RTS, alături de **WarCraft 3**, prin care să se evidențieze de ceilalți concurenți. Ed Del Castillo, care a devenit un membru de vază în lumea jocurilor, cu al său **Command&Conquer**, este foarte optimist într-un interviu și crede că jocul său va fi apreciat la înălțimea așteptărilor producătorului.

Cu ajutorul unei versiuni beta ne-am dat seama că Del Castillo nu exagerează. Cum a promis, există locuri înalte sau turnuri, pentru o vedere mai bună, arcașii au o rază de acțiune mai lungă, în pădurile bogate se pot ascunde luptătorii controlați de AI sau de oponenții umani, iar aceleași păduri pot ocupa un loc însemnat în tacticile alese. La o primă vedere, actuala versiune **Battle Realms** pare un joc de acțiune rapid, iar partea de construcție poate fi deosebit de interesantă. Cu ajutorul a circa cinci clădiri aveți o bază suficient de puternică și dezvoltată, pentru a înarma soldații și țărani. Îndată ce jucătorul a reușit să adune o grupă de 10 sau mai bine de 20 soldați, poate să-i trimită în afara așezării, unde să se lupte cu clanurile inamice. Cum o hoardă sălbatică vede un dușman, se năpustește asupra lui și bătălia începe, căci este aproape imposibil să opriți începerea luptei. Din moment ce nu există posibilitatea adoptării unui plan tactic dinainte stabilit, sunt extrem de utile trupele combinate și folosirea lor în număr cât mai mare, precum și aducerea trupelor pe un drum bine gândit.

Toate acestea vă vor ajuta să câștigați fără emoții bătăliile. Fiecare mică victorie aduce un anumit număr de puncte-Yan, o anumită experiență care se va concretiza în

organizarea și pregătirea viitoare a armatei. Prin această metodă, strategia aleasă în bătălii vă ajută efectiv în desfășurarea ulterioară a jocului: când trimiteți soldații într-o luptă care pare de la început pierdută, puteți câștiga totuși câteva puncte-Yan și, cu ajutorul acestora, să încropiți o armată suficient de puternică care vă va conduce în mod logic spre victorie.



PRIMA IMPRESIE

Principiul conform căruia, înainte de a trimite în luptă armatele, trebuie să fie clocit un mare plan de bătaie, este de această dată altul, cu totul nou. Dacă acest lucru va aduce satisfacție, vă vom arăta luna viitoare. Fanii RTS așteaptă de mult acest joc, care dorește să aducă multe elemente noi în cadrul genului, așa cum își dorește Del Castillo. Să vedem dacă scenariul, story-ul și atmosfera jocului vor fi la înălțimea graficii și a intențiilor producătorului. Fanii jocurilor de strategie speră ca **Battle Realms** să nu ofere doar ceva de genul **Hack&Slay**.

MARIUS TEPELEA

Producător..... Liquid Entertainment
Termen a apărut



SETTLERS 4: TROYANS

ANTIC O așezare troiană cu izvoare, mori de vânt, brutării, aurării și turnuri de veghe. Stilul de construcție amintește de cel al romanilor.



MAȘINĂ ZBURĂTOARE Manacopterul transportă șamani și luptători al poporului întunecat în ținutul Settlerilor.

...și elixirul puterii
sună subtitlul
celui de-al doilea
add-on pentru
cea de-a patra
încarnare Settlers,
a celor de la Blue
Byte. **Acum există
mai multe
noutăți decât
prima dată.**

Lumea Settlers a adus în joc culturile romană, mayașă, vikingă, a amazoanelor, egipteană, chineză și acum pe cea troiană. Troianii au rolul principal în al doilea CD cu misiuni al jocului de succes Settlers 4, produs de Blue Byte. O campanie complet nouă vă stă la dispoziție, miticul popor troian este punctul central al continuării jocului.

Personajul negativ Morbus - cine s-ar fi gândit la aceasta? - nu este definitiv învins. De aceea, el și poporul întunecat atrag de partea lor un popor iubitor de pace, care aduce arme noi, cum ar fi manacopterul. Primul aparat zburător din istoria Settlers poate purta luptători și șamani, poate ateriza chiar în inima imperiului vostru, unde vrăjitorii vor captura sclavi pe care-i vor pune să adune resurse, cu ajutorul cărora Morbus va construi noi manacoptere. Acest circuit poate fi distrămat doar cu ajutorul unei armate de arcași, care va distruge mașinile infernale. Cu alte cuvinte, cu troienii nu e de glumit: infanteriștii voștri de elită poartă cu ei mini-cata-pulte care vor nimici inamicul.

Magii popoarelor antice au un întreg arsenal de vrăji noi. Mana o câștigați din uleiul de floarea-soarelui. Pe lângă campania troiană, care este însoțită de secvențe intermediare, producătorii au pus la dispoziție și campanii militare alături de popoarele mayaș, roman și viking, precum și o campanie economică, pentru colonizări pașnice. Misiunile ar trebui să le continue pe cele din primul add-on și rezultatele ar trebui obținute cu mai multă emoție. De aceea, Blue Byte promite o schimbare detaliată, pe care adevărații fani Settlers ar aprecia-o. Revine cunoscuta funcțiune a camerei (Bird eye) din partea a doua a seriei, care vă dă informații importante despre încălcarea granițelor, sau vă lasă să centrați

imaginea asupra unui lucrător. Cu puține clicuri de mouse se pot închide temporar clădirile de producție, se poate intra în meniul principal, soldaților li se poate lăsa mai multă inițiativă proprie, locuințele se pot vedea, la fel și lucrătorii, iar raza de lucru a lucrătorilor poate fi modificată.



PRIMA IMPRESIE

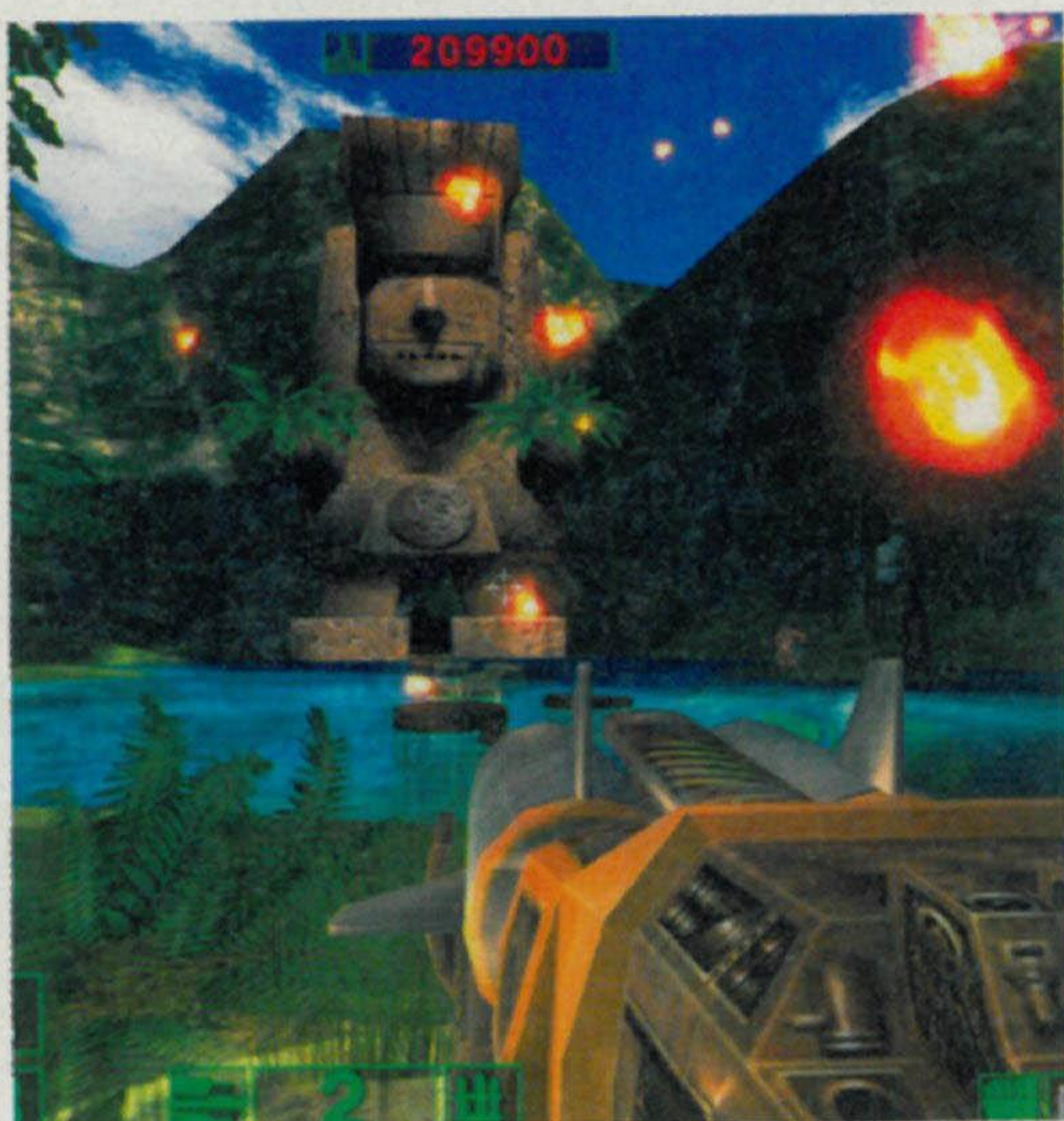
Un nou popor, mai multe unități, mai multe vrăji, mai multe clădiri, un control confortabil și campanii suplimentare - ce și-ar putea dori mai mult un fan Settlers? Omuleții din Settlers au evoluat, au trecut și prin seriile II și III, fiecare versiune aducând ceva nou. Dacă multe jocuri consacrate dezamăgesc prin continuările realizate, Settlers nu a avut parte de asemenea experiențe. Sigur că orice versiune care le continuă pe cele vechi poate avea și puncte slabe, dar cei de la Blue Byte speră să le ofere o surpriză plăcută fanilor Settlers, printre care mă număr și eu.

MARIUS TEPELEA

Producător Blue Byte
Termen a apărut

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventure | Jump & Run



Serious Sam: The Second Encounter

Serious Sam primește de Crăciun un Add-on: The second Encounter. Titlul se află încă în faza Beta. Nivelurile sunt gata, monștri așteaptă pregătiți, jocul se testează pe plan intern. Eroul cu revolverul, Sam "Serious" Stone așează în pachetul anexat nu numai ruinele Egiptului antic, ci face ordine și în America de Sud. Ce altceva mai e nou? Monștri, de exemplu, care sunt realizați asemănător celor din programul principal: un adversar pixelat se învârtă de jur împrejur și agită un fierăstrău. Din punct de vedere grafic, totul a rămas ca în trecut: jocul se bazează încă pe Serious-Engine, pentru care nu este nici o problemă să prezinte adversari în masă, într-o lume exterioară uriașă.

Vultures

Noua creație a celor de la GRIN Inc. (Ballistics) ne prezintă trecutul barbar al umanității. Intrând în rolul unui gladiator jucătorul are un singur scop: supraviețuirea. Data apariției este încă neclară, dar niște screenshot-uri promițătoare pot fi văzute pe site-ul distribuitorului: www.cdv.de.



Medal of Honor: Allied Assault

"It's official", anunță site-ul web al lui Medal of Honor: Allied Assault. Data apariției, aparent stopată de Electronic Arts, a fost comunicată 22 ianuarie 2002 pentru Statele Unite. Între timp, ne vom desfăta cu o versiune demo a unui dintre cele mai așteptate "Quake-like", care se va putea

descărca de pe Internet în a doua jumătate a lui decembrie. Medal of Honor: Allied Assault s-a clasat repede printre titlurile cele mai așteptate datorită unei atmosfere asemănătoare filmului "Saving Private Ryan".



Soul Reaver 2

Detensionarea jocului de vampiri Legacy of Kain. Soul Reaver a dat deja să se înțeleagă: va sosi un succesor! Și respectiv la 16 noiembrie a acestui an. Atunci storyul va fi urzit mai departe prin personajele principale Raziel și Bosewicht Kain, într-o optică tridimensională.

Chrome

În primăvara anului 2002 vor să atragă atenția asupra lor distribuitorii polonezi Techland (Crime Cities) cu noul 3D-Shooter: Chrome. Jucătorul intră în pielea unui vânător de recompense, care la fel ca și în Project I.G.I., rezolvă misiuni dificile în diferite locuri exotice.

Heli Heroes

Distribuitorul Reality Pump (World War3, testul la pagina 68) lucrează la un Arcade-Shooter de școală veche. În Heli Heroes pilotați un elicopter prin ținuturile inamice și ciuruiți orice mișcă. Jocul va fi distribuit de Jowood. Data de apariție a fost stabilită pentru luna noiembrie.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de acțiune ale cititorilor PC Games:

- 1** **Halo**
Ego-Shooter | martie 2002
Infogrames
- 2** **Return to C. Wolfenstein**
Ego-Shooter | a apărut
Activision
- 3** **Unreal 2**
Ego-Shooter | martie 2002
Infogrames
- 4** **Doom 3**
Ego-Shooter | mai 2002
Activision
- 5** **Duke Nukem Forever**
Ego-Shooter | decembrie 2001
Take 2 Interactive
- 6** **Deus Ex 2**
Action-Adventure | t. necunoscut
Eidos Interactive
- 7** **Jedi Outcast**
Ego-Shooter | mai 2002
Activision
- 8** **Medal of Honor**
Shooter Tactic | februarie 2002
EA Games
- 9** **Grand Theft Auto 3**
Action-Mix | 2002
Take 2
- 10** **Ghost Recon**
Shooter Tactic | decembrie 2001
Ubi Soft



Halo

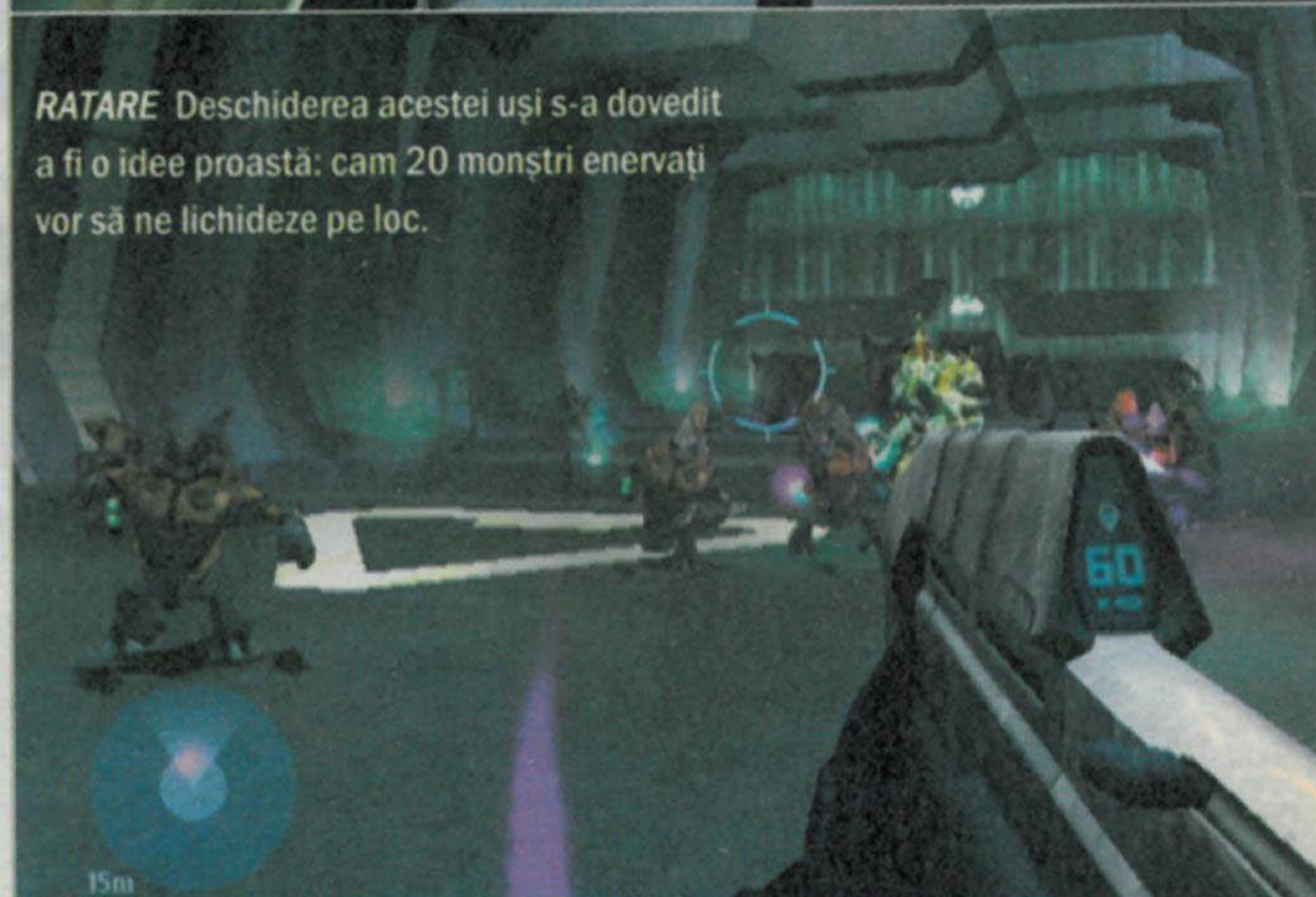
Halo distruge fără milă părerea preconcepută că shooterele pot fi jucate cu plăcere doar pe PC: **deja am jucat de câteva ori o versiune aproape finală a action-cracker-ului pe X-Box și nu ne-am plictisit.**

Marea mărturisire chiar de la început: tuturor celor ce s-au bucurat de Halo fie și numai din pricina graficii trebuie să le mărturisim ceva. Este o distracție monstruoasă, este plin de variație și - acum e acum - controlul este excepțional, iar faimoasa grafică este doar un mijloc spre scop. Clar, animațiile personajelor sunt extraordinare, efectele arată drăguț, iar texturile te fac să întorci

capul: mult mai important e însă faptul că toate aceste detalii fac parte și creează o lume de joc minunată. O lume în care mediul înconjurător și obiectele se armonizează perfect, în care legile fizicii rămân valabile și va captivează total. Comparativ cu alte console,



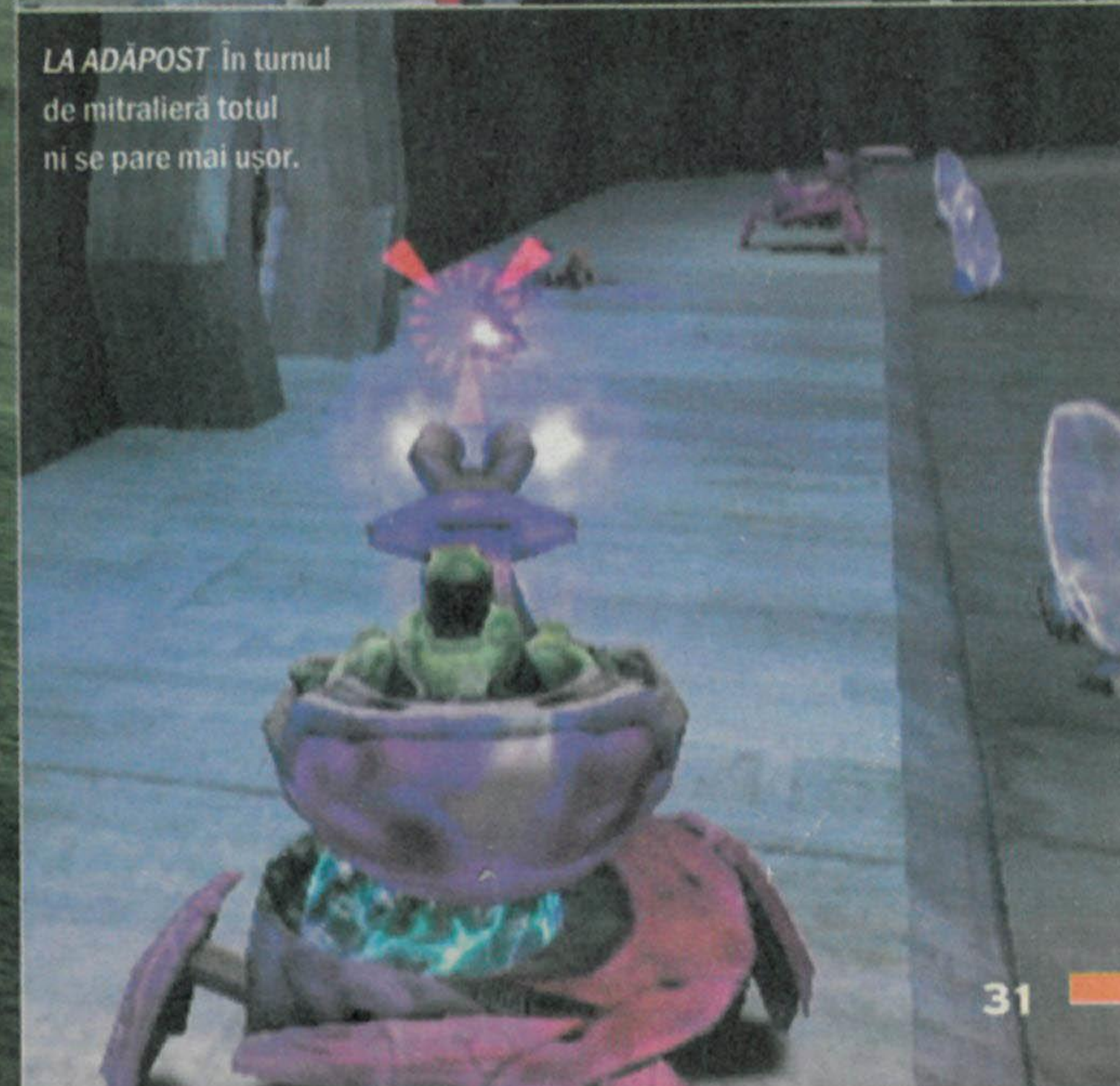
ENERVANT Plasma-grenades se lipesc de adversari, după cum va observa imediat și amicul din imagine. Dar să mă ascund repede!



RATARE Deschiderea acestei uși s-a dovedit a fi o idee proastă: cam 20 monștri enervați vor să ne lichideze pe loc.



LA FIX Prostănațul s-a avântat prea aproape de mine. Hasta la vista, baby!



LA ADĂPOST În turnul de mitralieră totul ni se pare mai ușor.

Controlul în Halo

Un ego-shooter cu gamepad-ul? Da, și încă cum! Jocul e adaptat ca o mânășă controlerului, este optimizat și poate fi controlat foarte ușor.

Normal că unele mișcări mai rapide ca cele obținute cu mouse-ul și tastatura nu sunt posibile, iar viteza în general este mai mică ca la shooterele PC obișnuite. Mai jos aveți tastele standard ale controlerului X-Box în detaliu:



OMUL VERDE Îmi permiteți, șefu'! Alter ego-ul vostru se poate vedea doar în secvențele video, care, în mod tipic, realizează derularea story-ului jocului.



APĂRAREA Unii alieni se apără cu scuturi contra proiectilelor. Însă împotriva unei lovituri de la această apropiere nu mai am nici o șansă de scăpare.

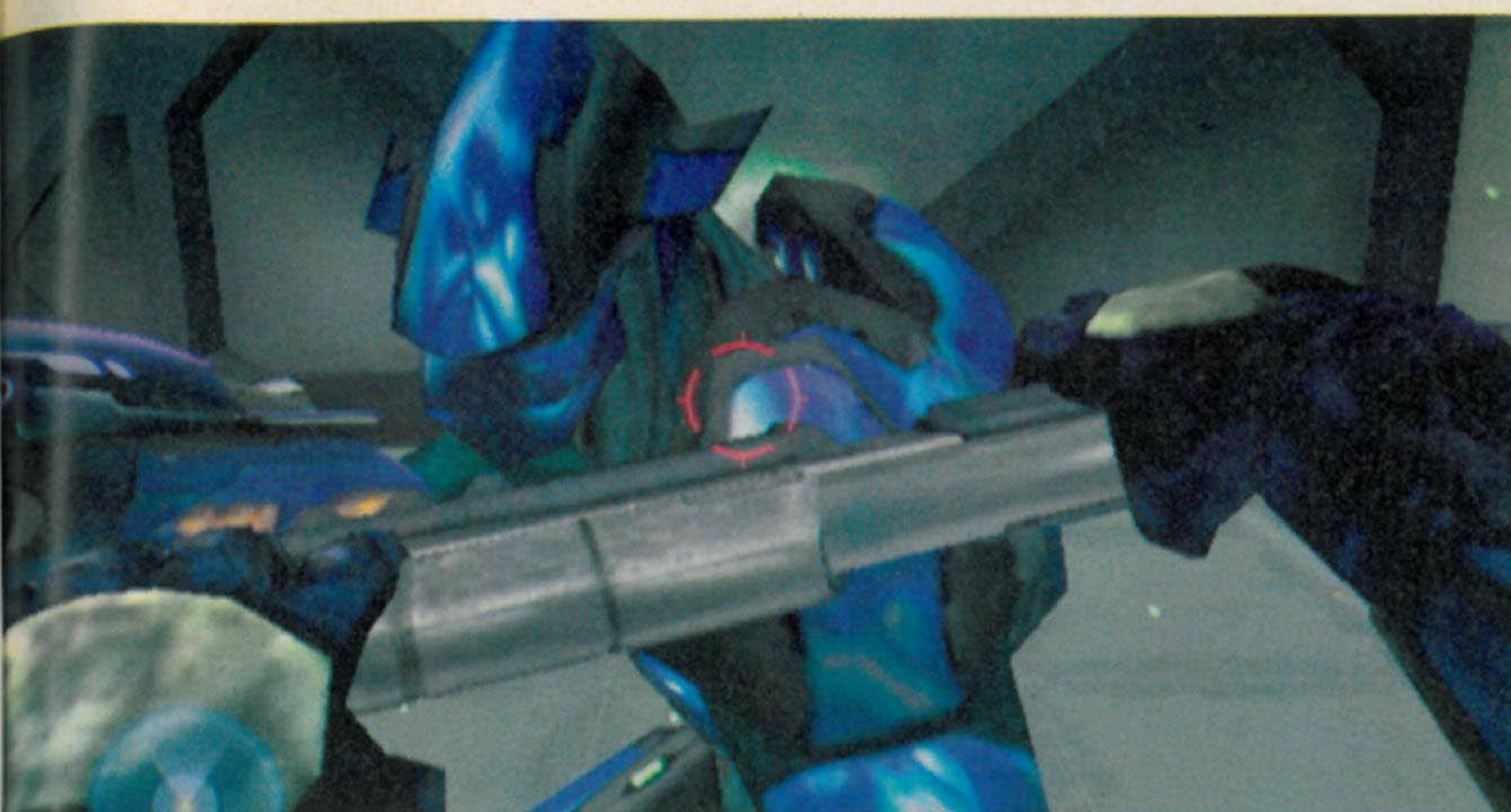


Halo și X-Box sunt cu un pas înainte. Însă trebuie să aduc, totuși, un mic comentariu pe margine - versiunea PC va arăta mai bine fie și numai din cauza rezoluției mai mari (la X-Box doar 768x576dpi din cauza standardului TV). Background-story-ul este identic pe ambele platforme: o viziune iluministă a producătorilor lui Halo prezic omenirii un viitor roz. În câteva sute de ani, locuitorii pământului au ocupat spațiul cosmic și trăiesc o epocă de aur. Această idilă e curmată brusc în clipa în care un consorțiu al raselor aliene, The Covenant, începe o campanie neîndurătoare de distrugere. Mult mai înaintați tehnologic, extraterestrii distrug planetele una după alta, și se apropie neîncetat de Pământ. Într-o încercare disperată de a distrage flota inamică, un crucișător spațial ia curs spre un sistem neexplorat. Și, ia te uită: întreaga forță distrugătoare a alienilor îl urmărește și ajunge imediat după oameni pe Halo, o uriașă lume inelară. Înainte ca forța covârșitoare a convenanțelor să distrugă nava, câțiva fericiți reușesc să scape cu succes pe suprafața lui Halo. Unul dintre ei sunteți dvs.

Înainte de a începe, un tutorial încastat în primul nivel vă face cunoștință cu controlul. Mișcare, țintire, tragere, săritură, etc. - deci tot ceea ce e nevoie într-un ego-shooter (vezi informații detaliate în casetă „Controlul”). Cu această ocazie aflați pe loc că nu faceți parte, ca în alte jocuri tipice genului, din categoria greengo-ului mediocru care se transformă pe

Tactica este o obligație, altfel din supersoldatul vostru va rămâne, într-un timp record, doar o grămăjoară de carne tocată.

neșteptate și într-un mod puțin credibil într-un superluptător. De la început e clar: sunteți un așa-numit masterchief, cel mai bun soldat, ultimul răcnet în materie de cercetare militară. Sunteți antrenat cu toate tipurile de arme, puteți să vă mișcați pe orice teren și să folosiți orice vehicul. Și, mai ales, sunteți ultima speranță a omenirii în înfricoșătorul război, căci Halo ascunde un secret care poate fi decisiv pentru derularea conflictului. OK, aceasta face parte dintr-un scenariu SF tipic care este bine redat în timpul jocului, reușind să scape de clișeele și stereotipiile obișnuite. Oricum, ca jucător, aveți o singură grijă în principal: lupta pentru supraviețuire. Nici un alt joc nu creează o asemenea senzație plăcută de a fi vânat. De cele mai multe ori sunteți singur și vă puneți contra unor horde întregi de monștri - în definitiv sunteți un supererou! Cele mai multe trupe inamice strălucesc doar prin număr, nu și prin caracter și IQ: dacă îl eliminați chiar de la început pe șeful lor, aceștia se uită prostiți la resturile camaradului și o iau panicați la fugă - o pradă ușoară. Ființele trolice - asemănătoare ewokșilor din Star Wars - scot niște zgomote atât de simpatice și sunt animate atât de comic, încât îți vine aproape să renunți la împușcat. Aceștia sunt însă excepția, căci la ceilalți atacanți veți fi cu adevărat bucuros doar când nu se mai mișcă. Acestora, programatorii de la Bungie le-au atribuit



SCURT ȘI DUREROS Adversarii mai slabi cad pe spate la o lovitură cu patul puștii. Avantajul e că economisiți muniție.



RĂUTĂCIOS Transportoarele covenant aduc la intervale regulate alieni însetați de sânge și trag salve furioase asupra eroilor noștri.

un comportament înfricoșător de inteligent: în exterior se folosesc de stânci, copaci și gropi pentru a se ascunde de salvele dvs. Dacă alienii sunt în avantaj numeric, ei se pun roată în jurul masterchief-ului lor. Chiar dacă vă ascundeți, nu vă ajută prea mult: din cauza zgomotelor și a focurilor de armă sunteți reperat și atacat imediat. O chestie și mai înfricoșătoare: vânătorii nu o iau deloc la fugă după ce l-ați doborât pe vreunul dintre ei, ci trec la un fel de atac tip berserker - oricum nu mai au nimic de pierdut. AI-ul merge chiar mai departe: dacă omorâți vreun extraterestru instalat într-un turn mitralieră, camaradul lui cel mai apropiat îi ia locul și trage exact în locul din care l-ați omorât pe predecesor. Dacă dați cu grenade, șmecherii se aruncă în toate părțile. Dacă sunteți într-un vehicul, monștrii încearcă și ei cu câteva grenade să vă ajute să zburați cât mai departe. Întotdeauna să vă așteptați la ambuscade, ele vor apărea oricum la un moment dat. Faptul că există și inamici invizibili, face ca întreaga operațiune să devină și mai grea.

AI-ul inteligent face din **Halo** un ego-shooter care nu poate fi terminat în stilul orgiilor stupide à la **Serious Sam**. E necesară multă tactică, altfel supersoldatul dvs. devine rapid o grămăjoară de carne tocată cu garnitură de metal. Luați exemplu de la alieni: procedați calculat, ascundeți-vă după fiecare obstacol. Senzorul de mișcare vă arată oricum dacă pe o rază de 15 m se află vreun inamic. În loc să deschideți focul imediat este recomandabil să analizați mai

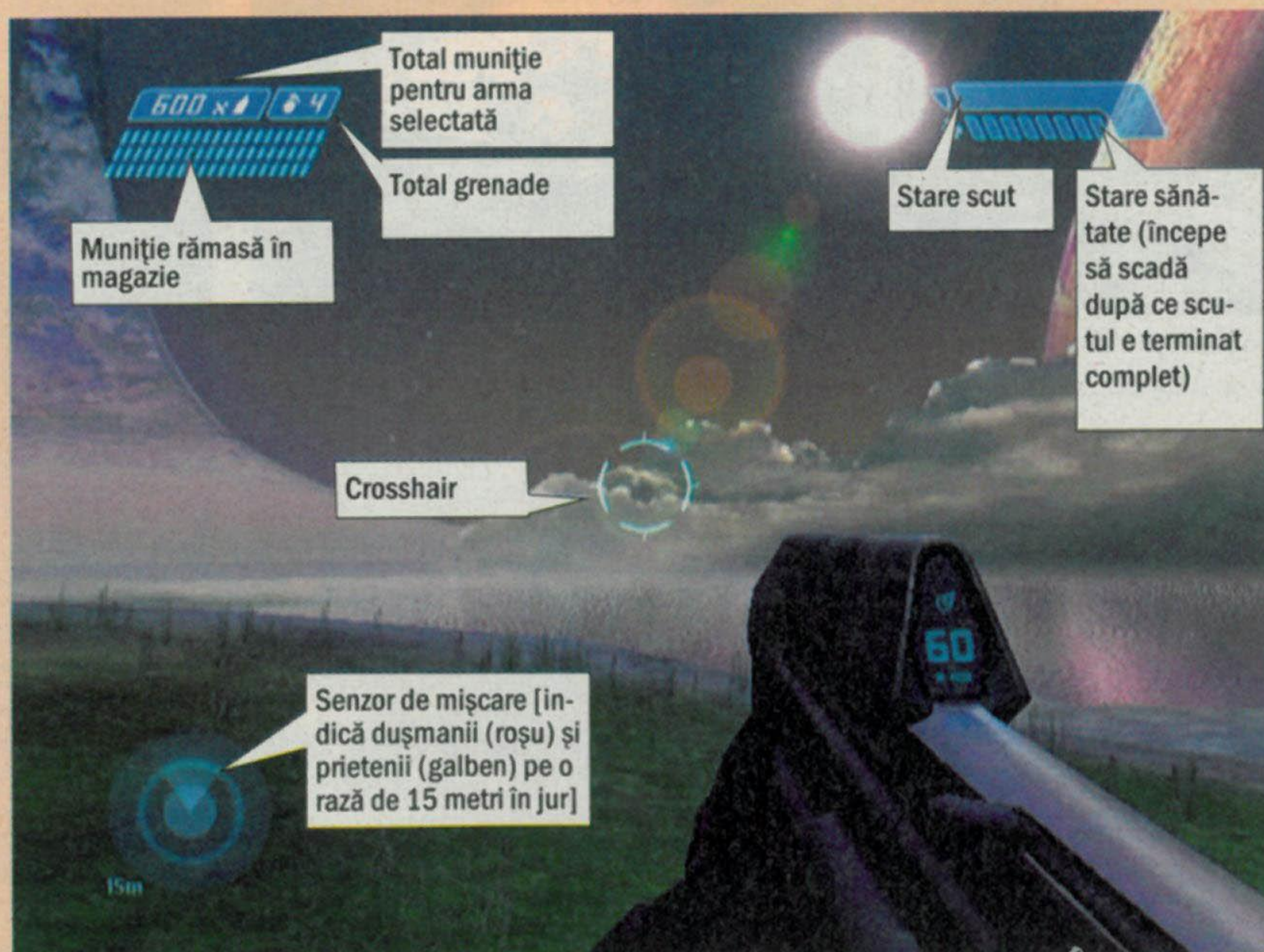
întâi situația: care inamic trebuie eliminat mai întâi și ce armă să folosesc? De multe ori aveți posibilitatea să decimați alienii fără nici un zgomot. În urma unei lovituri cu patul puștii în moalele capului, aceștia se ghemuiesc rapid și dau ochii peste cap. La fel ca în **Deus Ex**, cei care au răbdare cu carul pot crea în acest mod raporturi de forțe mult mai cinstite. Rămâneți la distanță mare și luați pușca cu lunetă: un glonț în cap este mai întotdeauna mortal, iar inamicii nici nu miros cum li s-a întâmplat. Cei ce nu iau seama, să năvălească cu arma scoasă asupra hoardelor de adversari, însă să nu zică că n-au fost preveniți: atacul frontal este întotdeauna cea mai proastă alegere.

În unele misiuni aveți câțiva camarazi de partea

dvs. care au putut scăpa și ei în siguranță de pe crucișătorul spațial. Aveți chiar și o misiune de a-i aduna pe supraviețuitori. Nu puteți să le dați camarazilor comenzi directe, însă voinicii cei disperați vă recunosc calitatea de comandant și vă urmează, se luptă automat cu adversarii sau ocupă vehiculele. Cu mici excepții, personajele dirijate de calculator își fac treaba foarte bine, ba chiar destul de uman: căpitanul navei spațiale pe care tocmai l-am salvat din închisoare are prima reacție de a

Interfața

HUD-ul (Heads Up Display) tipic unui ego-shooter ocupă în **Halo** foarte puțin loc din ecran. În continuare explicațiile la simboluri.



Arsenalul

Alfa și omega unui ego-shooter sunt armele. Halo pune accentul pe cele convenționale însă foarte variate.



Cea mai slabă armă în joc e **pistolul**. Damage-ul redus și raza scurtă de acțiune fac din el o soluție pentru cazurile extreme.



Pușca de asalt este cel mai bun prieten și vă va sta cel mai mult timp pe umăr. Avantajul e că puteți controla salvele.



Grenadele fragmentate ale oamenilor răstoarnă vehiculele sau termină cete întregi de inamici deodată.



Needler-ul este o armă alienă șmecheră. Ea trage cu raze laser telegidate care își ating întotdeauna ținta.



Contralovitura covenantilor sunt **grenadele cu plasmă**. Ele se lipesc de ființe și vehicule.



Pistolul cu plasmă este subapreciat din cauza mărimii sale. Când vedeți însă niște bile verzi și mari venind înspre voi trageți-vă repede din cale!



Fratele mai mare al pistolului obișnuit e **pușca cu plasmă**. Câteva lovituri ajung să vă termine



Lansatorul de rachete este la fel de distrugător ca un tanc. La țintele îndepărtate vă ajută funcția zoom.



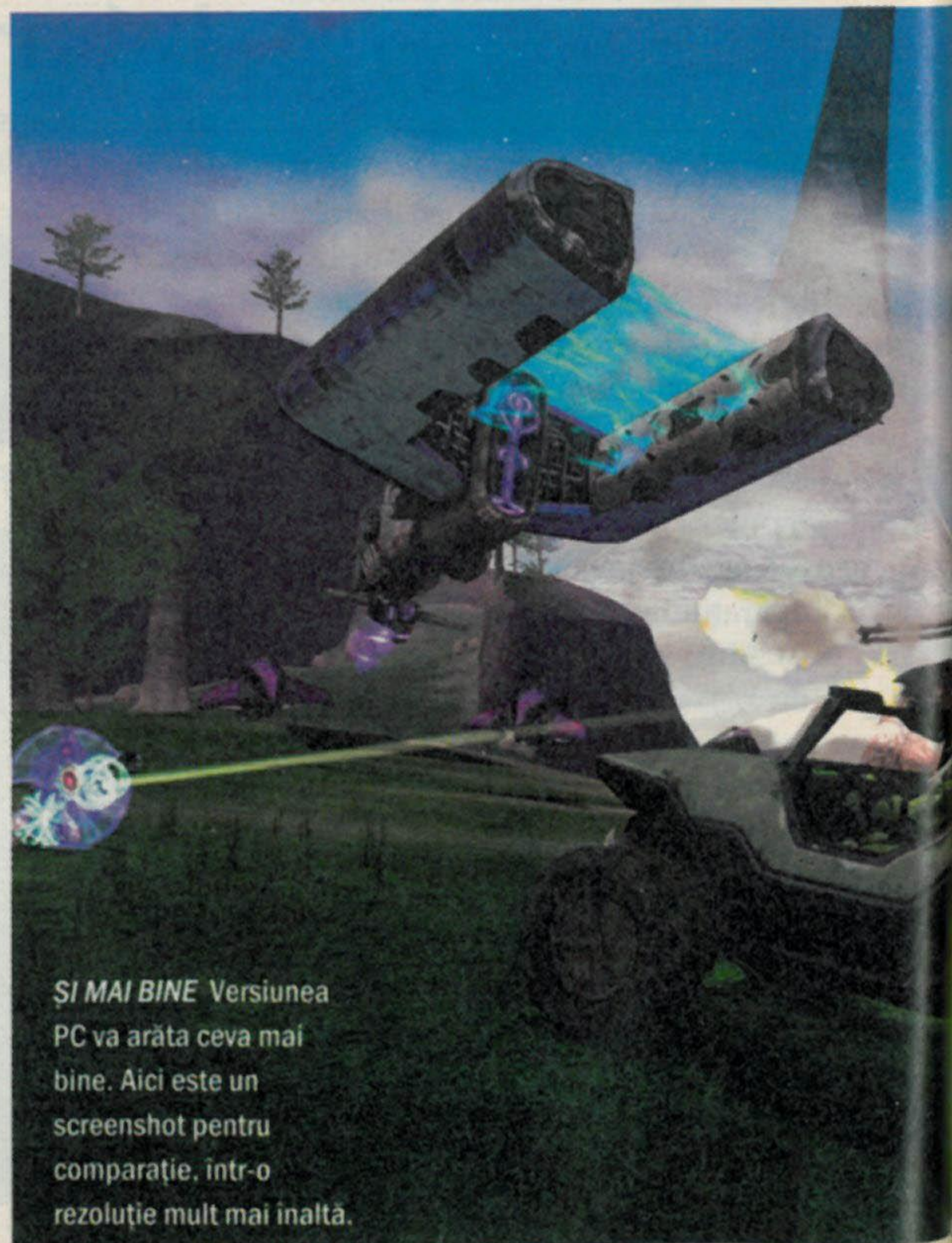
Shotgun-ul este clasicul unui ego-shooter, iar împrăștierea mare a gloanțelor îl fac potrivit pentru lupta de aproape.



Pușca cu lunetă nu mai are nevoie de prezentare: este arma căreia îi place să deguste depărtările comode.

trage o salvă într-un alien doborât. Comportamentul în timpul luptei este OK: soldații se distribuie, se ascund și țintesc destul de bine. Doar în spațiile mai restrânse, în încăperi de exemplu, se mai întâmplă să tragă unul în altul. Un feature drăguț e că soldații vorbesc și se întrețin cu dvs. Depinde de situație. Odată eram în mijlocul unei salve de focuri, luptătorul din față doboară un alien, spune „Welcome to our party!” și trage imediat în următorul atacant. Sau când își dă careva duhul: „Omoară și pentru mine câțiva dintre ei”. Alteori, se bucură enorm dacă lichidează cu lansatorul de rachete câțiva adversari dintr-o lovitură, aducând astfel câteva puncte în plus pentru atmosfera din joc. Cel mai impresionant e însă când camarazii se află împreună cu dvs. într-un vehicul. Exemplul cel mai des întâlnit e Warthog. În timp ce stați la volan în mod normal, ceilalți camarazi preiau minigun-ul și trag ca nebunii de pe locul co-pilotului. Dacă vă aflați într-un tanc „Scorpion” împreună cu încă patru colegi, preluați sarcina de finețe, iar restul trag cu tunul în grămezile de alieni sau în vehiculele lor. Controlul vehiculelor e cam neobișnuit la început, însă reușiți să-l stăpâniți rapid. Mai multe detalii găsiți în caseta „Fuga e plictisitoare”.

Halo își dezvăluie adevăratul potențial în cele 26 moduri multiplayer. De la clasicele „Capture the Flag” și „Deathmatch” până la modul cooperativ și concursuri, jocul oferă destule posibilități pentru o distracție de durată. Cel mai mult ne-a plăcut modul cooperativ care creează o senzație de joc cu totul aparte. Prin splitscreen puteți juca întreaga campanie. Ce să mai vorbim de finețurile tactice depuse în echipă contra convenanțelor. S-a dovedit de foarte mare ajutor o împărțire a



ȘI MAI BINE Versiunea PC va arăta ceva mai bine. Aici este un screenshot pentru comparație, într-o rezoluție mult mai înaltă.

Fuga e plictisitoare

Arealele întinse formează mai bine de jumătate din nivelurile din Halo. Pentru a te putea deplasa rapid și a avea arme puternice folosiți cât mai des posibil vehiculele și avioanele.



La început puteți conduce un Warthog. Acest jeep manevrabil oferă loc pentru încă doi soldați care pot trage fie din locul co-pilotului, fie cu minigun-ul. Avantajele sale constau doar din flexibilitatea și manevrabilitatea sa, puterea sa de foc fiind destul de scăzută.



Unde trage tancul omului sar toate în aer. Alte vehicule, turetele sau cetele de inamici sunt făcute praf și pulbere dintr-o lovitură. În el pot lua loc până la patru marines. Dezavantajul constă în încetineala lui, fiind astfel fără apărare în fața grenadelor inamice.



Acest vehicul al convenanților se distinge înainte de toate prin manevrabilitatea sa. Puterea de foc e foarte mică, însă puteți fi nimerit foarte greu. Este ideal pentru deplasarea între punctele mai importante ale nivelului. Fără echipaj suplimentar.

tipurilor de arme în cadrul echipei. Unul dintre soldați îi lua în colimator cu lansatorul de grenade pe cei mai periculoși inamici, iar celălalt apăsa cu orice ocazie pe trăgaciul puștii cu lunetă. Și mai distractiv era când ne urcam toți într-o mașină: camarazii renderizați nu-i pot înlocui nicicum pe cei din carne și oase. Am caracterizat drept de neînvinș metoda! "player 1 conduce jeep-ul împreună cu doi camarazi PC, iar player 2 conduce tancul cu încă 4 luptători PC". Ceea ce era pe ecran nu se poate descrie cu nici un screenshot. Trebuie văzut pe viu: inamici care trag sau o iau la fugă, explozii, salve roșii și verzi de laser, nori albaștri de plasmă și o ploaie de cartușe goale scuipe de mitraliera de la bord. Toate acestea într-un peisaj polar înconjurat de munți uriași și de cascade înghețate. Versiunea X-Box permite maxim 16 jucători (patru console, fiecare cu câte patru controlere). Cum va fi varianta PC nu este încă

stabilit definitiv. Pe lângă control, cel mai puternic prelucrat va fi modul multiplayer. Unul dintre producători ne-a dezvăluit: "normal că vom folosi toate avantajele PC-ului și ne vom concentra în special pe partea de Internet a jocului". Când se vor termina traducerile și sincronizările, designerii vor începe lucrul la versiunea PC. Să sperăm că băieții de la Bungie se vor ocupa și de designul nivelelor, căci peisajelor extraordinare li se opun interioarele reprezentate destul de slăbuț. Principiul "cameră-hol-cameră-hol" devine cam monoton la un moment dat, mai ales că arhitec-

tura oferă cam puțină variație. Vă vom ține bineînțeles la curent cu evoluția și sperăm că băieții de la Bungie se grăbesc puțin.



PRIMA IMPRESIE

Halo este - independent de platforma de operare - un ego-shooter de clasă înaltă, nu mă îndoiesc deloc. Mi-a plăcut în special comportamentul inteligent al inamicilor și turele cu vehiculele în aer liber. O adevărată provocare pentru fanii de acțiune.

GEORG VALTIN

Producător Bungie
Termen 2002



BUMM! Alien luat la ochi cu aruncătorul de grenade. Poate să vină el în zbor...



GRIJA DE DETALIU
În acest screenshot se vede foarte bine cum sar din minigun cartușele goale.

RECOMANDAT

18+

MULTIPLAYER



Counter-Strike: Condition Zero

VENETIA Nu rămâne timp pentru romanticele gondole atunci când trebuie eliminate cuiburile de teroriști.

Punctul forte al lui Counter-Strike sunt desigur bătăliile tactice din multiplayer cu adversari umani, în rețea sau online. Condition Zero vine cu noutăți.

Dacă seara, în tramvai sau în metrou doi adolescenți discută aprins despre armele sovietice, grenade și lovituri direct la cap nu cred că este vorba despre niște fanatici ai armelor. Mai mult ca sigur cei doi se numără printre miile de fani ai lui **Counter-Strike**, care zi de zi intră la joaca de-a polițaii și teroriștii pe serverele de pe Internet. Binecunoscutul mod **Half-Life**, care inițial putea fi luat gratuit de pe net a devenit între timp mai popular decât mastodonții comerciali **Unreal Tournament** sau **Quake 3**. Doar că, cei care nu au o legătură

Internet sau trebuie să se urnească de ici colo la LAN Party-uri, cam fluieră din degete.

Acum, producătorii de la Gearbox (**Opposing Force**, **Blue Shift**) care momentan staționează în Texas, vor să schimbe acest lucru. **Counter Strike: Condition Zero** va deschide shooter-ul tactic și pentru modul singleplayer. Și asta nu e tot. Vor exista noi hărți, noi misiuni, noi arme, elemente de RPG, un mod story, cât și îmbunătățiri în ceea ce privește grafica, sunetul și controlul care, luate împreună vor lărgi universul acțiunii.

Bomba: Gearbox vrea să dea mai toate noutățile în mod gratuit printr-un patch - astfel și posesorii variantei download se vor înfrupta din condimentele noilor îmbunătățiri.

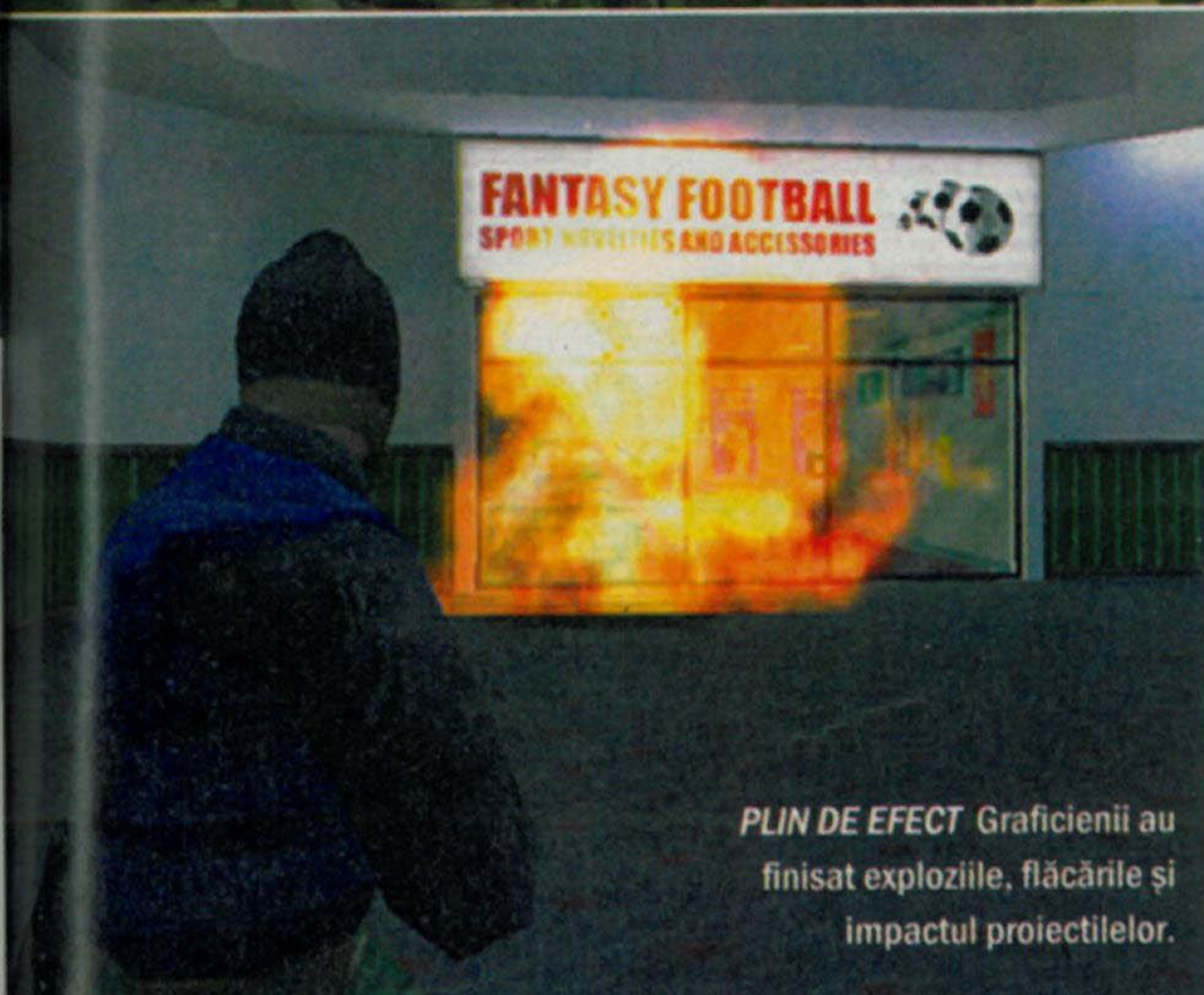
Bineînțeles că băieții de la Gearbox nu doresc să aducă modificări care să răstoarne globul în ceea ce privește principiul de joc. Și în versiunea single veți face parte fie din echipa counterilor, fie din cea a teroriștilor, trupe care își vor juli urechile cu gloanțe, vor plasa bombe sau le vor dezamorsa, vor lua prizonieri sau dimpotrivă, îi



IMPRESIONANT Gerbox s-a cântărit cu unii designeri de nivel din echipa Counter-Strike.



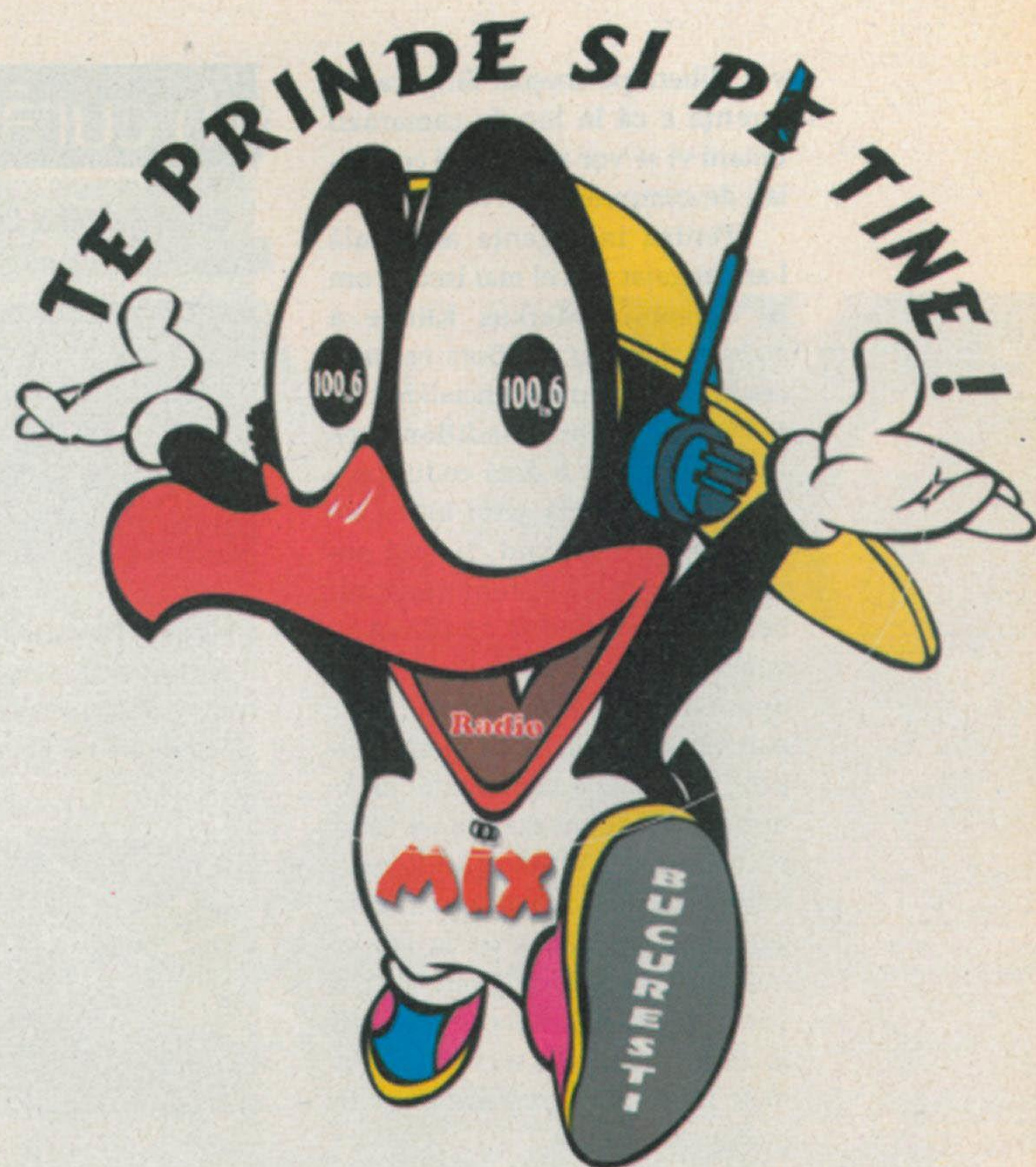
TRANSPARENT Luptătorii poartă totdeauna îmbrăcămintea camuflată corespunzătoare zonei. Observați faptul că arborii sunt cu mult mai detaiați decât în versiunea originală.



PLIN DE EFECT Graficienii au finisat exploziile, flăcările și impactul proiectilelor.



DACĂ NE UITĂM MAI ATENT... noile uniforme parcă arată de două ori mai bine.



fm
MIX
Bucuresti
100.6
fm

vor elibera pe aceștia. Singura diferență e că în loc de camarazii umani vi se vor alătura cei controlați de computer.

"Pentru inteligența artificială l-am angajat pe cel mai iscusit om în domeniu: Markus Klinge a adus o dată cu PodBots cei mai credibili adversari artificiali în viața PC-ului. Pentru **Condition Zero** el a finisat încă o dată codul programului", afirmă șeful lui Gearbox, Randy Pitchford. Și apoi povestește cum că testerii versiunii beta nici nu voiau să creadă că se vor confrunta aici cu bots și nu cu oponenti din carne și oase. "Camarazii noștri AI se acoperă reciproc, urmează comenzile jucătorului și staționează atunci când e necesar". Astfel vă folosiți într-adevăr de o tactică prin care surprindeți victima pe la spate: mai umană nici că poate fi! Cu patch-ul promis, bots se lasă a fi folosiți chiar și pe serverele normale de multiplayer, sau chiar în modul cooperativ.

În modul single, jucătorul este purtat prin metropolele europene, în jungla sud-americană și în deșerturile arabe. Camarazii sunt o componentă importantă a jocului.

Pentru fiecare misiune îndeplinită, în contul vostru aterizează o groază de bani, cu care puteți să-i trimiteți pe băieți în taberele de antrenament unde își pot îmbunătăți precizia tragerii sau unde se pot antrena cu noile arme aproape ca într-un RPG. Apropo de arme: Gearbox dorește să crească puternic arsenalul - priviți cu atenție imaginile. În fiecare nivel sunt cinci sau șase misiuni de îndeplinit. Ba trebuie să furați viruși letali dintr-un laborator de cercetare, alături de teroriști, ba aveți misiunea, în calitate de counter, de a proteja o linie de combustibil în fața unui atac cu bombe al teroriștilor. În funcție de succes încasați și bănuții. Misiunile au legătură între ele. Dacă pierdeți coechipieri, în misiunile următoare aceștia sunt înlocuiți cu recruți.

Și dacă nu reușiți să duceți prizonierii în siguranță la timp, în următoarea misiune nu aveți la dispoziție decât pistoalele.

Pe cât de bună a fost grafica lui **Half-Life** la vremea ei, între timp a mai încărunțit.

E vremea unei schimbări la față. "E de la sine înțeles că nu pu-

tem transforma întregul engine, însă cu noile noastre explozii, focuri de armă și alte efecte speciale, **Condition Zero** arată cu mult mai bine decât **Counter-Strike**", afirmă Pitchford.

Și pe figuri se vede că le-a priit cura de înfrumusețare. Nu a crescut doar numărul poligoanelor obiectelor, ci există tone întregi de texturi noi. Chiar și pentru fețe individuale (modelele își mișcă buzele atunci când vorbesc) și pentru uniforme care se potrivesc în orice împrejurare. Trupele anti-tero poartă uniforme de modă antarctică pentru zăpadă, iar în junglă poartă uniforme de camuflaj maro cu verde.

Pe lângă toate îmbunătățirile care ies în evidență va mai fi și o serie întreagă de modificări de detaliu. Se scoate comunicarea prin limbaj introdusă de **Counter-Strike 1.3**, un sistem anti-cheating îi va

pune la punct pe trișori, iar meniurile de cumpărare vor fi simplificate.

În curând în magazinul de arme

Counter-Strike: Condition Zero introduce în dotare opt până la zece arme noi. Cele care sunt sigure până în prezent le vedeți expuse în continuare.



Famas

Mitraliera franceză nu este degeaba arma standard a unităților anti-teroriste GIGN: extrem de precisă și puternică.



Galil

Asemănătoare lui AK 47, de proveniență israeliană, nu are un efect atât de precis când este vorba de țintă.



M60

A doua mitralieră din arsenalul **Counter-Strike**. Expediază focul mai rar, dar mai precis decât Para.



LAW

De fapt este vorba de o armă anti-tanc, însă în **Condition Zero** e vorba mai degrabă de o grenadă explozibilă cu efect la distanță mare. Ajunge un foc.



Grenada cu gaz

Cu câteva grenade de gaz, Counterii pot spulbera o grămadă de adversari, mai ales în spațiile închise.



Cocteil Molotov

Cocteilul Molotov nu provoacă mari stricăciuni; totuși arde vreme îndelungată și închide astfel foarte bine căile de acces.



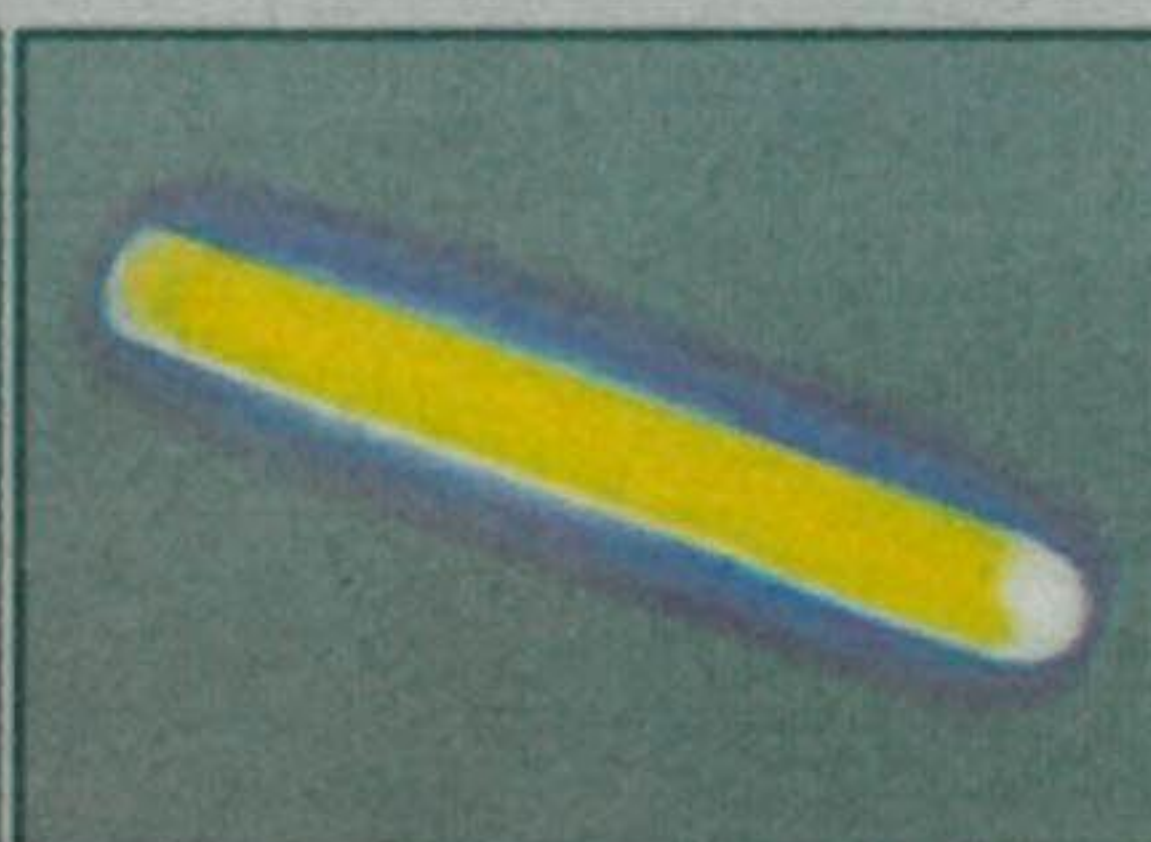
Masca de gaz

Aici e vorba de singurul mijloc folosit împotriva grenadelor cu gaz ale Counterilor și de aceea obligatoriu de achiziționat.



Scutul polițaiului

Scutul balistic protejează împotriva gloanțelor de pistol, MPs și a shotgun-ului. Cel care se folosește de acest scut poate să poarte, la rândul său, doar pistolul.



Sticklight

Vă provoacă cumva teamă văgăunile întunecate? Aveți probleme cu luminozitatea în tabără? Cu acest bețșor practic, noaptea se transformă în zi.



PRIMA IMPRESIE

Ca dependent de **Counter-Strike** nici nu pot să mă aștept să primesc marfă nouă. Aș fi mulțumit și cu hărțile și armele noi. Aud că se dau și noi moduri, și-un story și bots? Cu atât mai bine!

CIPRIAN COROIANU

Producător Gearbox
Termen februarie 2002

Outcast 2

ASPECT Cutter Slade a fost adus de la studioul de fitness. Și calitatea imaginii pe monitor e cu mult mai bună.

EXPRESIA Fețele protagoniștilor sunt incredibil de detaliate. Fiți atenți la limba și dinții acestuia; sau buzele care se mișcă în sincron perfect cu speech-ul.

PERSPECTIVĂ Fanii lui Outcast vor putea vedea cele două luni deasupra Adelpei. Engine-ul face posibilă perspectiva de la mare depărtare.

Uitați de Unreal 2,
Halo și Doom 3:
**o grafică atât
de bombastică**
precum în urmașul
action-adventure-
ului anului 1999
nu ați mai văzut!

Rareori un joc reușește să creeze o lume care să dea un efect atât de real încât pentru câțiva timp să uiți de tine și să ți se pară că ai jucat o oră în loc de cinci. Cu doi ani în urmă **Outcast** era operă de artă. Crease o întreagă planetă cu plante și animale stranii, un popor asemănător oamenilor, cu un limbaj propriu, construcții fantastice și un peisaj ce-ți tăia respirația.

În rolul sarcasticului erou Cutter Slade al primei părți veți vizita în **Outcast 2**, din nou, planeta Adelpha. De această dată mergeți pe un continent în sud, continent pe care nu ați avut ocazia să-l străbateți în prima parte. Carlo Fabricatore, producătorul șef, promite: "cu toate că story-ul continuă povestea primei părți, nu trebuie să fi și jucat prima parte pentru a înțelege decursul jocului. Fanii vor recunoaște însă multe lucruri vechi".

Designerii jocului nu vor să se dea în lături de la conceptul de succes al lui **Outcast**. Vom avea din nou parte de un amestec bogat de acțiune a la Tomb Raider și multe treburi istețe pe durata întregii călătorii. Programatorii s-au năpustit în special asupra lumii acestui joc. Mai multă inteligență pentru locuitori, care primesc de pe acum un comportament individual. Flora și fauna vor fi variate - și în mare sunt mult mai multe chestii noi care trebuie descoperite.

În special din punct de vedere grafic, **Outcast 2** a făcut un important pas înainte: vârfurile dealurilor sunt mai realiste, iar munții sunt bogați în poligoane, construcțiile gigantice încântă privirea în contrast cu pădurile

dese care amintesc de jungla sud-americană. Figurile sunt compuse din până la 8000 de unghiuri și sunt, mulțumită sistemului de motion-capturing, foarte real animate. Chiar și degetele se mișcă, iar gura mimează sunetele într-un mod foarte natural. Imaginile de abia dacă pot reda aceste lucruri.

A fost dezvoltată și versiunea 2 pentru Play Station, din care dealtfel provin aceste imagini. "Versiunea pentru PC are însă o grafică mai bună și datorită rezoluției care este mai mare", ne asigură Carlo.



PRIMA IMPRESIE

Dacă Appeal păstrează elementele pozitive ale primei părți, cu această grafică splendidă și adaugă un story pe măsură atunci **Outcast 2** poate deveni cel mai bun action-adventure al anului 2002.

BOGDAN GAVRA

Producător Appeal
Termen 2002



Mafia

Un taximetrist face carieră în sindicatul nașului. Și avem parte și de o **acțiune tensionată**.



BĂIEȚI DE CARTIER Reglarea conturilor se face pe străzi lăturalnice.



PROHIBIȚIE Tipul a pășit cu stângul pe trotuar...

În **Mafia**, lumea americană interlopă a anilor '20 se va scufunda complet în prohibiție, jocuri de noroc și melodii Charleston. Dispuneți de gorile sentimentale de doi metri care ascultă ca niște cățeluși, în parcul dumneavoastră auto sunt parcate cele mai frumoase automobile, iar în pat vă încălzește așternutul cea mai frumoasă femeie din oraș. Doar nașului îi mai sunteți subordonat. Ce vis macho poate fi mai frumos?

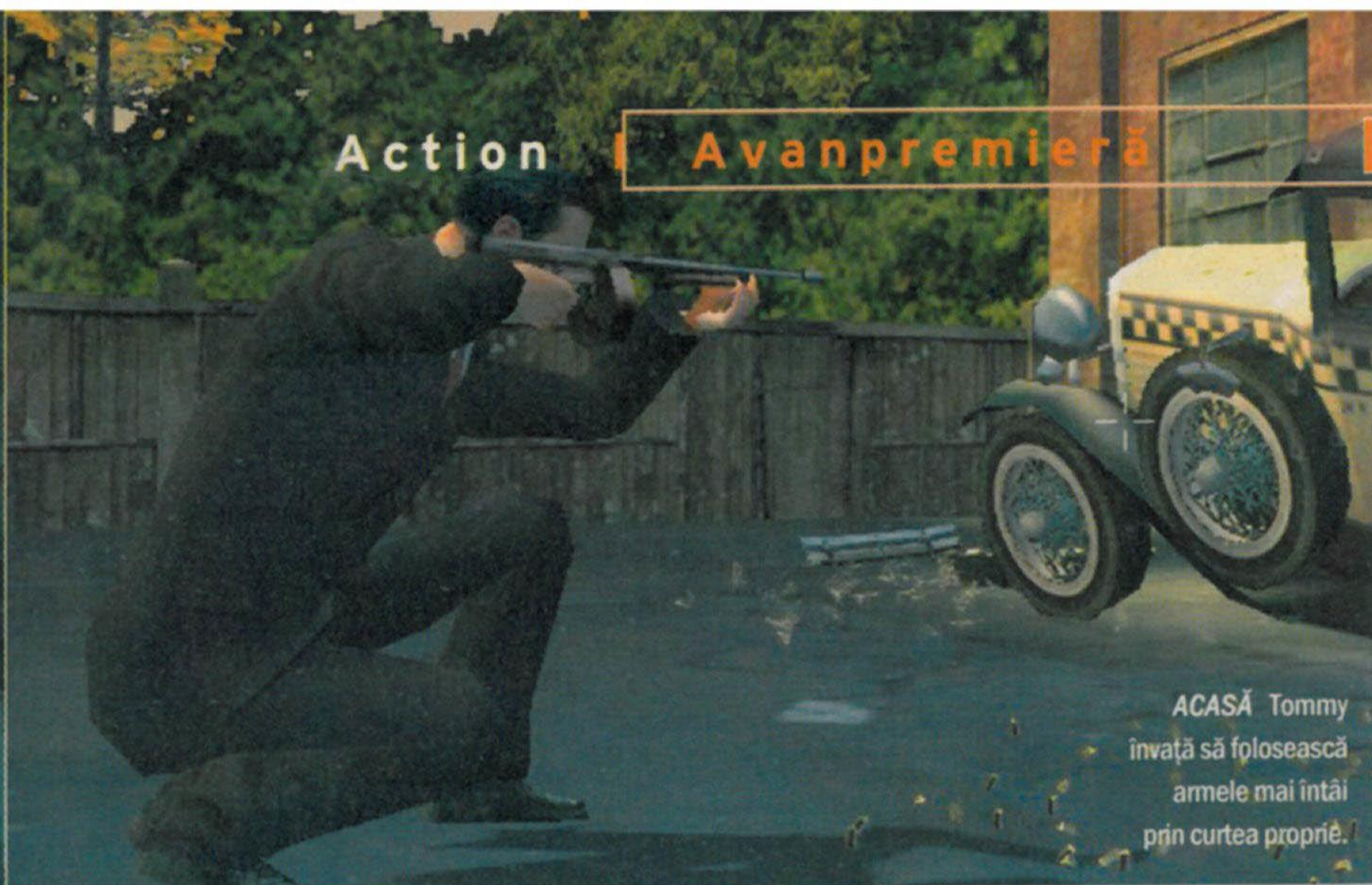
Deoarece puterea primită cadou vă nemulțumește precum spaghetti fierți prea moi, trebuie să lucrați din răspuțeri, să trișați, să loviți și să rămâneți în același timp respectați. Pentru cineva care vrea să ajungă foarte sus, tăcerea rămâne de aur.

Începeți chiar de la munca de jos, din postura unui taximetrist. Gangsteri agitați urcă în mașina dumneavoastră și atunci aveți două posibilități: sau muriți, sau apăsați pe accelerator! Cauciucurile

scârțâie. Demarați și ajungeți într-o curte interioară unde faceți cunoștință cu un mecanic, câțiva mafioți și cu primul dumneavoastră șef. Perspectiva e 3rd person, în vreme ce pe aripile mai multor automobile oldtimer se reflectă norii, undeva în spate se vede un gard vechi, iar tencuiala dă să cadă de pe fațadele clădirilor. Pastelarea incredibilă a peisajului ce ne înconjoară creează deja o atmosferă tipică. Comportamentul figurilor se exprimă prin mișcări circulare, iar mâinile acestora fie că se murdăresc de motoarele unsuroase, fie că gesticulează în timpul discuțiilor în binecunoscutul mod teatral sicilian.

Asemenea genului de acțiune 3D - adică folosindu-vă de mouse și tastatură - pășiți mai întâi într-o încăpere șubredă. De acum încolo veți auzi de fiecare dată care sunt sarcinile pe care trebuie să le îndepliniți, unde și când. Mai încolo veți afla probabil și de ce.

„Unde” e în cazul nostru



ACASĂ Tommy învață să folosească armele mai întâi prin curtea proprie.



RESPECT În curând, Tommy începe să fie respectat în cartierul său.

de cea mai mare însemnătate. Pentru că după fiecare briefing alergați în neștire căutând un automobil furat special pentru dumneavoastră, urcați la volanul acestuia, demarați și conduceți din curte în curte până la destinație. Îl puteți vedea pe Tommy cum conduce, în timp ce pe o hartă vă sunt indicate drumurile care trebuie parcurse.

Mafia folosește un stil de povestire care se situează undeva între film și roman. Imagini rapid alternate fac deschiderea și vă arată cum să distrugeți automobilul unui proprietar care vă datorează bani. Apoi îi bateți măr pe borfașii care s-au încumetat să se apropie de fusta prietenei dumneavoastră și le băgați altora frica în oase, făcând demonstrații cu o bătă de baseball. Așezați explozibil în apartamente și vi se livrează anumite chei. Însă nu numai atunci sunteți în pielea lui Tommy. Fie că vă aflați pe un traseu liniștit în drum spre casă, fie că sunteți urmăriți

de mașina poliției fiindcă ați trecut pe roșu, sau în urma unei misiuni reușite încercați să scăpați de urmărirea celor ce vor să se răzbune: sunteți în pielea lui Tommy, de unde nu aveți scăpare. Și pentru ca să nu simțiți nici o diferență în joc, atunci când vă așezați la volanul unei alte mașini, nu se modifică nimic la control. Întocmai ca într-un roman, vă adânciți tot mai mult în story.

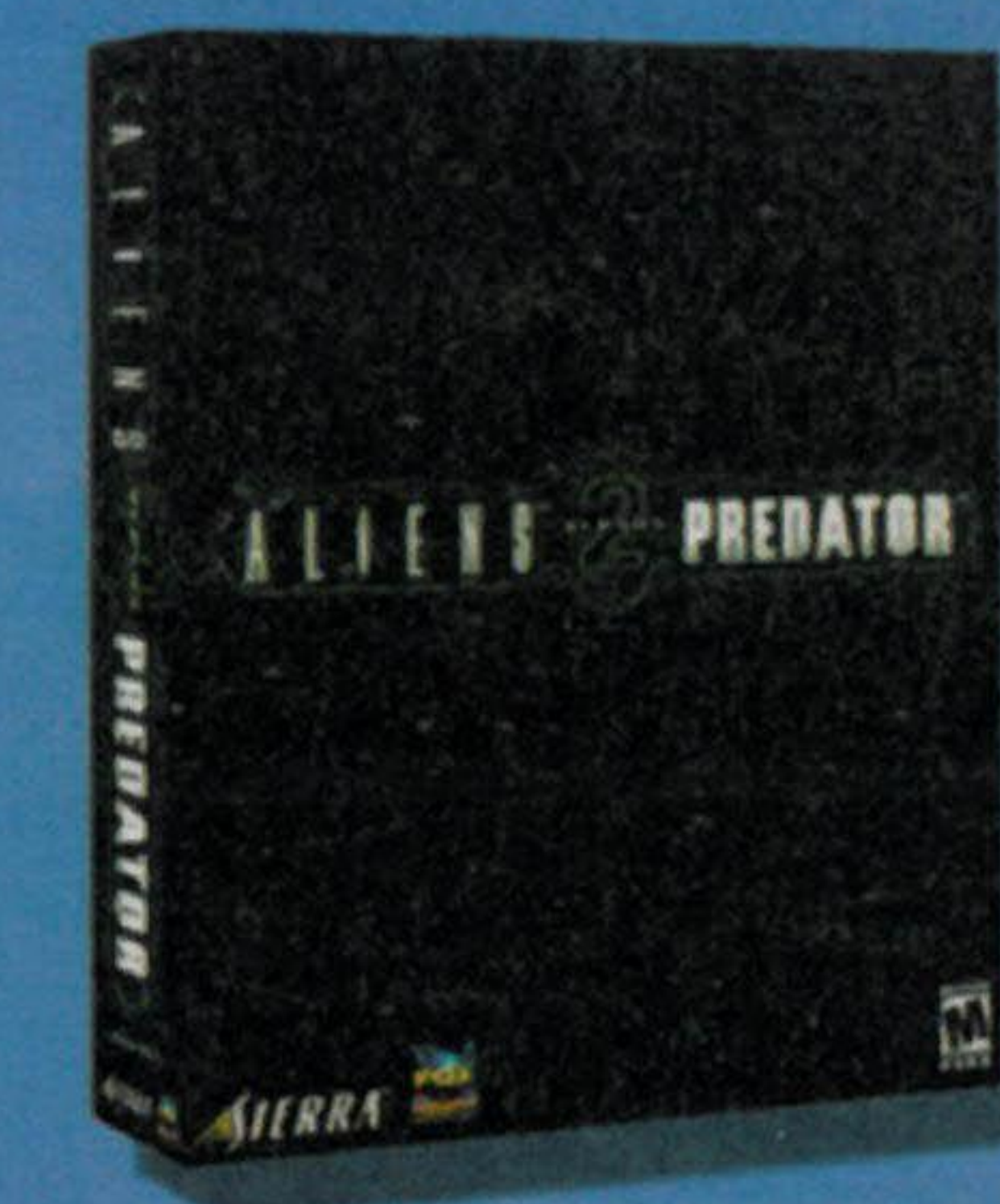
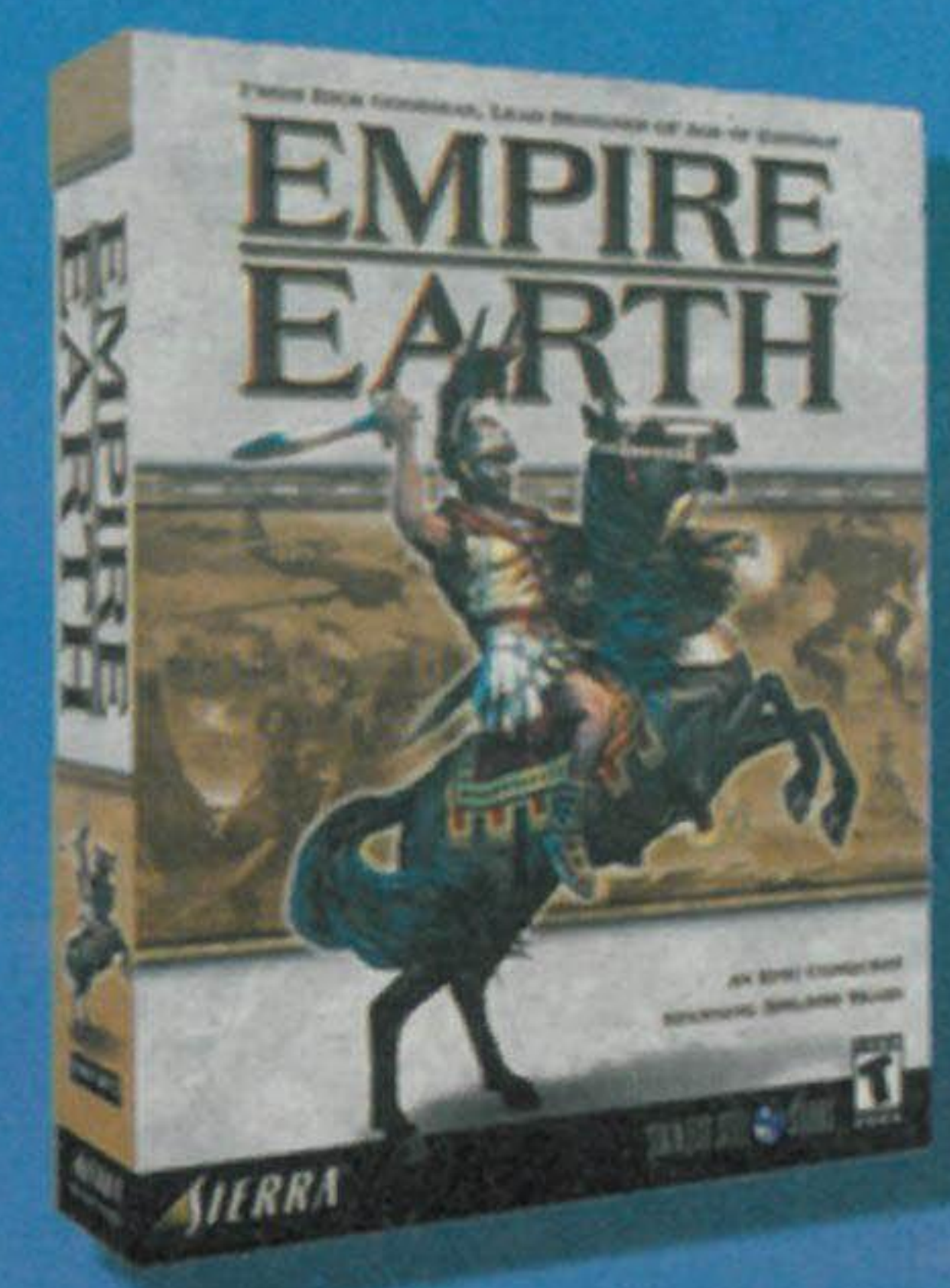
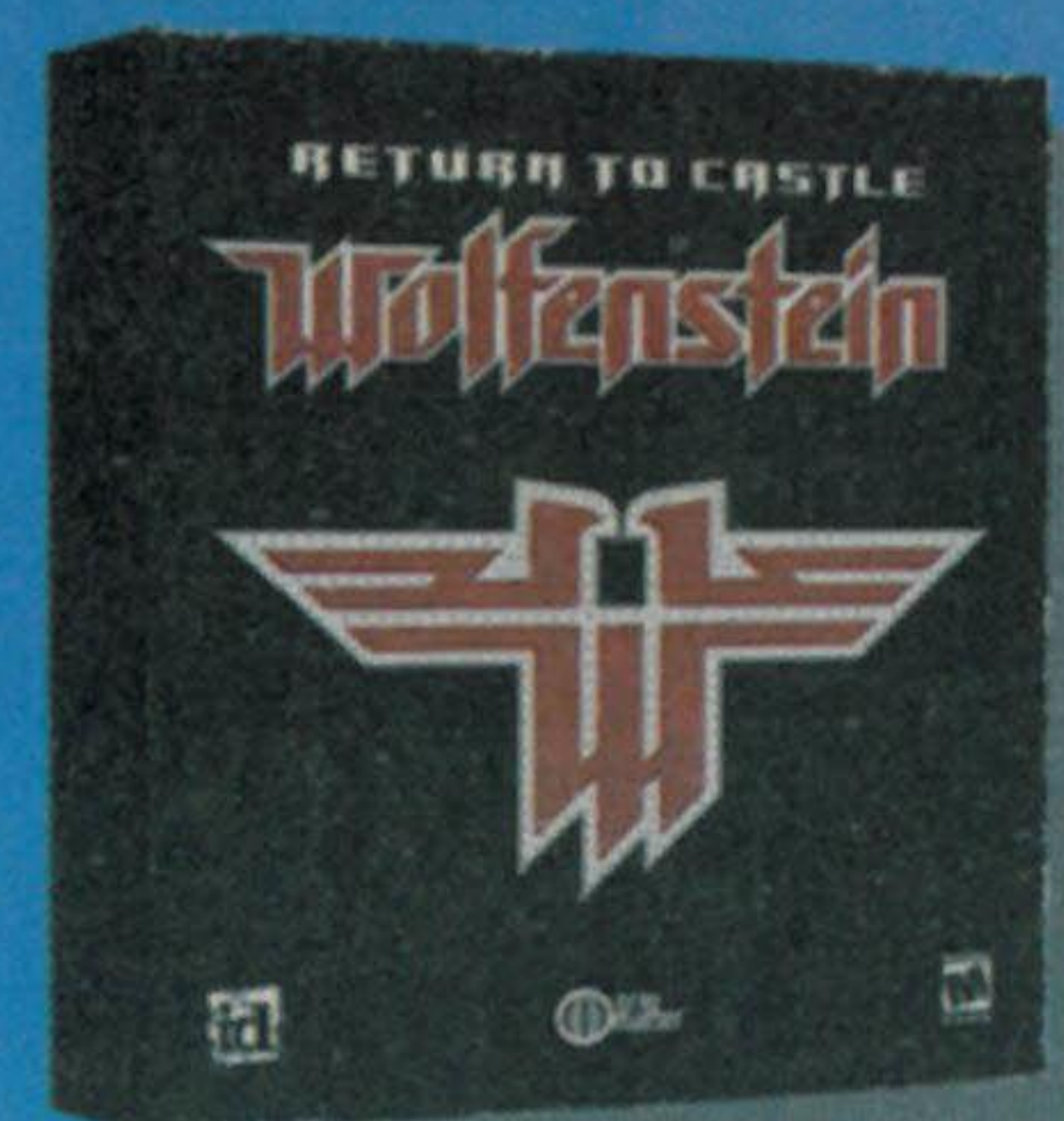
Neliniștea permanentă oferită de orașul numit Lost Heaven exceptează, din fericire, starea de plictiseală: muncitorii merg în marș de găscă către stația de autobuz, atunci când ies de la fabrică sau se mai opresc pentru câte o halbă pe la „Harvey's Beer”. Dintr-o intersecție apare brusc un taxi; pe colț, lângă spălătorie un cuplu stă la palavre; mai trece și tramvaiul; cablurile de curent sunt atârinate pe stâlpi; un banner prezintă o gospodină fericită, care ne recomandă un săpun special. Totul pare a exprima că aici viața e trăită

cu adevărat. La acestea se adaugă și faptul că toate clădirile sunt construite așa cum erau cu mulți ani în urmă și nu arată ca niște blocuri din "epoca de aur" ceaușistă, astfel încât abia dacă două case sunt la fel și toate exprimă în egală măsură arhitectura vremii în care au fost construite.

Râul este traversat de poduri care fac legătura între cartierul muncitoresc și cel pentru afaceri, în care turnurile de beton și băncile ies bine în evidență. Vizitați portul, vedeți containerele care așteaptă să fie încărcate pe uriașele vapoare. Dacă conduceți pe serpentinele din afara orașului ajungeți până în zona rezidențială și urcați pante care pun probleme serioase motoarelor cu care automobilele sunt dotate.

Visul oricui e să locuiască într-o zonă liniștită, în afara orașului. Cu acest vis riscați tot mai mult, joburile de început vi se par acum mărunțișuri. De exemplu, când o nouă familie apare pe teritoriul clanului, trebuie să aflați cum își

PARTENERUL TĂU ÎN LUMEA JOCURILOR



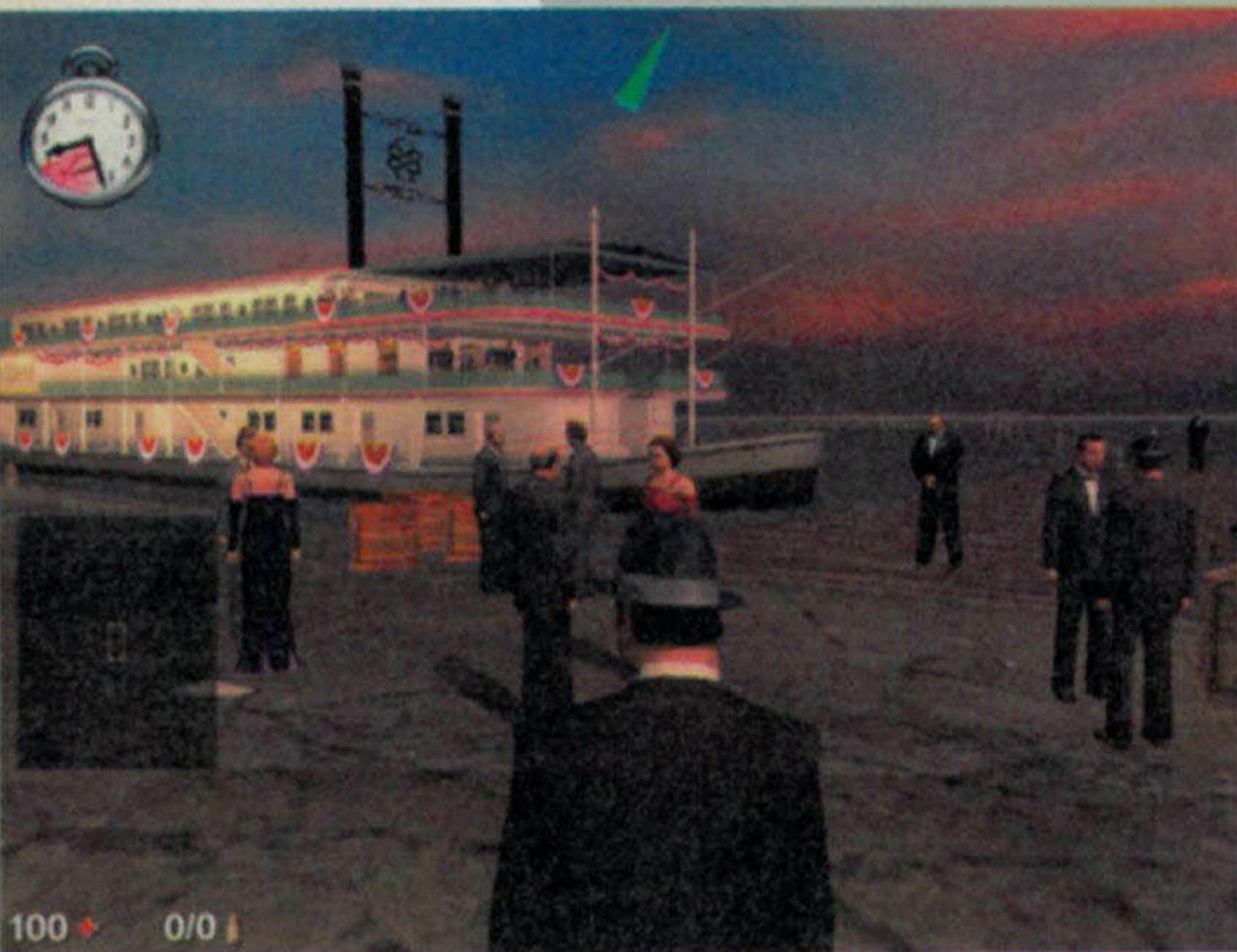
Pentru orice titlu multimedia
comenzi și la:

www.monosit.ro

București, Splaiul Unirii nr. 4,
bl. B3, sc. 2, ap. 10.
tel: 01-330.23.75,
fax: 01-330.63.51
e-mail: monosit@rdsnet.ro

Cum se joacă Mafia

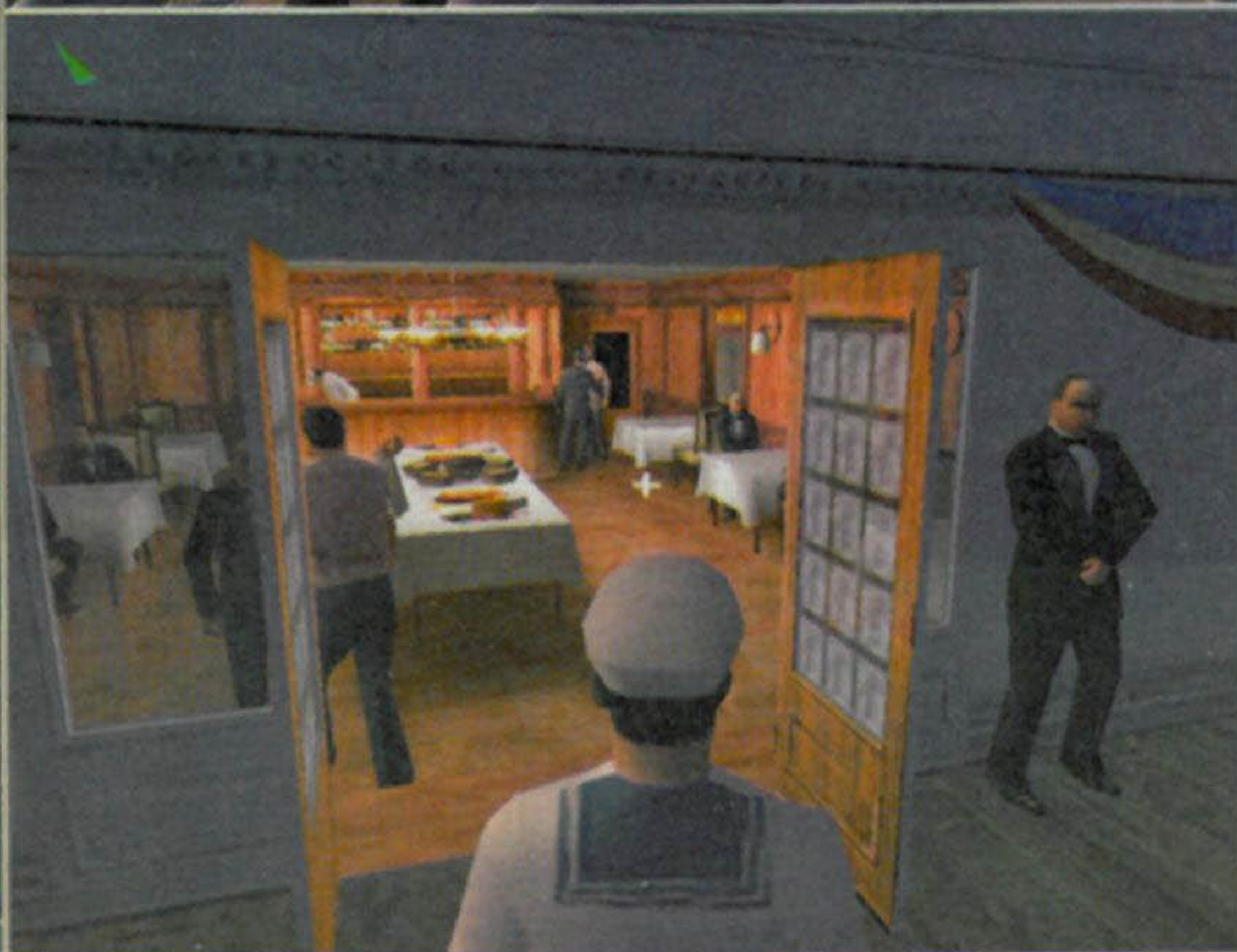
Cine dorește să avanseze la Campania Gangster-Society trebuie să treacă prin ani buni de ucenicie. Iată o misiune care cere multă îndemânare.



Tommy vrea să lichideze un politician care dă o petrecere pe un vapor. Oamenii angajați pentru securitate nu lasă să urce la bord decât oaspeții.



De la marinarii dintr-un bar, Tommy află unde se găsește cartierul lor general în port. Fură de acolo o uniformă și trece astfel neobservat pe lângă control.



În sala de mese descoperă persoana vizată. După modelul unei crime clasice în stil italian, se așteaptă în liniște momentul prielnic.



Acest moment sosește atunci când politicianul își începe discursul de la tribună. Publicul e foarte atent la el și atunci... încep să zboare gloanțele.

înfrumusețează casa, cum sunt așezate treptele și din ce sunt făcuți pereții. Îl întrebați pe portar unde este sala de mese. Costumul în care sunteți îmbrăcați este de marcă și arată atât de bine, încât nimeni nu intră la bănueli. La masă descoperiți victima imediat - aflați care sunt scaunele pe care stă cuplul. După câteva minute, trei gloanțe zboară prin încăperea și tot atâția indivizi cad la datorie, dar unul scapă și urmarea e sigură: vendetta!

Un singur lucru poate fi mai rău la final - după crime, bătăi și luări de ostatici - și anume, pericolul în care se află propria viață în cazul tentativei de ieșire din organizație.

Însă asta este la final: doar cei puternici supraviețuiesc!



PRIMA IMPRESIE

Mafia a exercitat întotdeauna o anumită fascinație perversă în imaginărilor colective. Din ceea ce am văzut, jocul este bine realizat și ambientarea interesantă. Nu ne rămâne decât să sperăm că sistemul de control, AI-ul și structura jocului vor fi la înălțime, în acest caz vom fi într-adevăr puși în fața unui joc "de onoare".

CIPRIAN COROIANU

Producător Illusion Softworks
Termen a apărut

Prezentarea de automobile

Automobilele oldtimer de colecție apar în Mafia circulând pe străzi și ca bonus într-un mod multiplayer propriu.



Blackhawk

Putere: 58,8 kW
Viteza maximă: 120 km/h
Motor: 6 Cilindri



Cadillac V16

Putere: 123 kW
Viteza maximă: 160 km/h
Motor: 16 Cilindri



Pierce-Arrow Silberpfel

Putere: 128,8 kW
Viteza maximă: 185 km/h
Motor: 12 Cilindri



Duesenberg Racing Car

Putere: 111 kW
Viteza maximă: 208 km/h
Motor: 8 Cilindri



Ford V8

Putere: 47,8 kW
Viteza maximă: 122 km/h
Motor: 8 Cilindri



Ford Model A

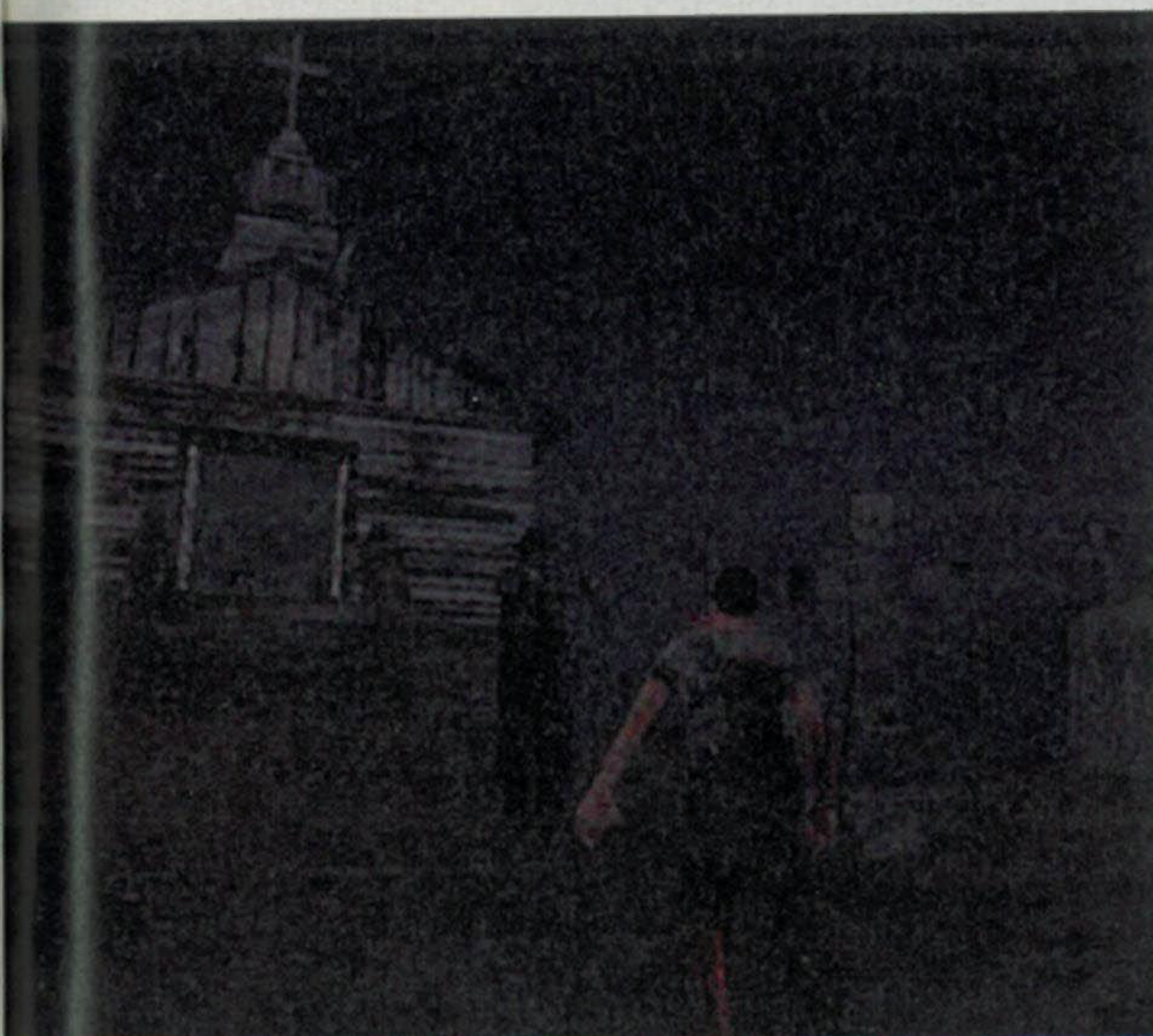
Putere: 30 kW
Viteza maximă: 97 km/h
Motor: 4 Cilindri

ADVENTURE

RPG | Adventure



Nocturne la cinema



Licantropi, zombi și vampiri în epoca prohibiției: vă amintiți **Nocturne**?

Apărut acum câțiva ani pentru PC, jocul celor de la Terminal Reality se va întoarce fie în formă digitală interactivă, fie ca peliculă cinematografică. Dimension Films și Collision Entertainment au semnat un acord cu producătorii și, se pare că scenariul este deja gata. Filmul, care va intra în producție anul viitor, este prevăzut pentru 2003 și va apărea în același timp cu urmarea lui **Nocturne**, de data aceasta ca titlu multiplatformă (Xbox, PS2 și Gamecube). Nu se știe decât că noul capitol va fi chiar mai plin de acțiune decât episodul precedent.

Runaway

Apariția jocului a fost amânată. Firma Dinamic Multimedia este falimentară. Publisherului spaniol, cu puțin timp înainte de terminarea jocului, i s-au epuizat fondurile. Distribuitorii caută acum noi producători. Au fost luate în calcul firme franceze ca Infogrames, Ubi Soft sau Cryo. Dacă nu se găsesc părți interesate, jucătorii nu vor avea ocazia să vadă acest proiect promițător.

Anunțat Lost Continents

VR 1 Entertainment a anunțat **Lost Continents**, un nou RPG online, inspirat din operele lui Jules Verne. Jucătorii își vor crea propriul alter-ego pentru a interacționa cu alți jucători în căutare de orașe pierdute, sau pentru a lupta împotriva unor malefice entități supranaturale. Jocul, al patrulea MMORPG de la VR1, va fi realizat cu a doua generație de engine grafic Tesla, utilizat și la **Nighcaster**, jocul VR1 pentru Xbox.

Dark Age of Camelot

Mythic Entertainment a început testele beta la joc și în Europa. Testele se vor desfășura în două etape și vor cuprinde în jur de 3000 de jucători de pe întreg continentul. Jocul va fi lansat abia anul următor, prin lunile ianuarie-februarie.



Larry 8

Zvonul nu este nou, ea a fost confirmată de mai multe surse - **Larry 8** trebuie să sosească. Drepturile au fost obținute de **Videndi Universal**, în urma contractului încheiat cu **Sierra**.

Wizardry 8

A durat mult, dar în sfârșit pe 15 noiembrie apare a opta parte **Wizardry** în Statele Unite ale Americii. Nu se cunoaște încă nimic despre o eventuală vânzare în România. Jucătorii nerăbdători pot să apeleze la importatorii autohtoni.

Call of Cthulhu

Jocul celor de la Fishtank se apropie de etapa finală. Într-o lume inspirată din romanele lui H.P. Lovecraft, caracterul dvs. se confruntă cu o creatură monstruoasă. Sarcina dumneavoastră este să-l țineți în viață și să vă și îngrijiți ca să nu devină dement.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de adventure și RPG ale cititorilor PC Games:

- 1 **Neverwinter Nights**
RPG | mai 2002
Bioware
- 2 **Dungeon Siege**
RPG | februarie 2002
Gas Powered Games
- 3 **World of Warcraft**
Online RPG | t. necunoscut
Blizzard
- 4 **Pool of Radiance 2**
RPG | a apărut
Stormfront Studios
- 5 **Elder Scrolls 3: Morrowind**
RPG | februarie 2002
Bethesda Softworks
- 6 **Runaway**
Adventure | decembrie 2001
Dinamic
- 7 **Star Wars: Galaxies**
Online RPG | octombrie 2002
Lucas Arts
- 8 **Shadowbane**
Online RPG | februarie 2002
Wolfpack
- 9 **Armallion**
RPG | decembrie 2001
Ikarion
- 10 **Divine Divinity**
RPG | decembrie 2001
CDV



Neocron



INFLUENȚĂ Universul graficii amintește de o lume SF, în care se încadrează și Anachronox.



LA O CAFEĂ! În apartamente sau încăperi ale firmelor, jucătorii se pot așeza la o șuetă, unde să mai bârfească alături de Teo.



CURAT Z 2 Acești soldați seamănă leit cu cutiile de sardele întâlnite și în jocul de strategie.

Multă vreme, cei ce doreau să ia parte la un RPG trebuiau să accepte zâne și pitici. După Anarchy Online, **apare acum cea de a doua alternativă science-fiction.**

Neocon - pe asfalt se înalță sute de etaje până la nori, la picioarele cărora mișună oamenii ca furnicile, trăind cu teama că vor fi stâlciți de o cizmă. Aici sunteți invitați, dacă doriți, să dați o mână de ajutor pentru a aduce la viață următorul RPG Online.

Iată cum va funcționa: întâi de toate achiziționați pachetul care include acest software, pentru a putea pătrunde în lumea network-ului, iar apoi plătiți lunar o taxă. În funcție de durata la care v-ați obligat aceasta va oscila între șase și zece dolari. În schimb vi se oferă posibilitatea de a vă alege o identitate în pielea căreia veți putea cunoaște alți jucători care vor fi online și veți hotărî împreună cu aceștia ce se va întâmpla în societatea virtuală: ca detectiv privat vă ocupați de jafuri, ca vânzător de recompense îi terminați pe cei vizați, ca angajat al statului vă ocupați de binele orașului. E valabilă și încercarea de a intra în pielea asasinilor profesioniști și ucigașilor în serie, care sunt plătiți gras pentru asemenea job-uri. Doar cariera de președinte al guvernului vă este tăiată de program. La început sunteți un golan și trăiți într-o cămăruță închiriată, în cazul în care aveți ceva de lucru. Dacă doriți, puteți să rămâneți așa - să stați la taclale pe străzi, să mergeți să dansați prin cluburi, sau mai invitați câte un prieten acasă. Poliția se ocupă de siguranța voastră. Însă probabil că veți tinde după renume și respect, ceea ce implică să părăsiți propriul cartier și să pătrundeți în necunoscut!

În "outzones", unde veți ajunge prin intermediul

metroului, trăiește pătura de jos, hoții și criminalii laolaltă, care desigur că nu văd cu ochi buni noii-veniți. Zona e perfectă pentru a vă antrena în bătăi. La fel ca în ego-shootere, vă confrunțați cu dușmanul - însă leziunile provocate de adversar sunt contorizate personajului.

Țelul e să ajungi să aveți simboluri proprii, precum o casă proprietate personală - însă pentru aceasta trebuie să dezvoltați mai multe talente. De exemplu, în rolul unui dealer aveți nevoie de forță mentală ca să fiți în stare să convingeți destui cetățeni să cumpere de la voi.



PRIMA IMPRESIE

Ideea de bază sună bine. Șansele de reușită împotriva cunoscutului *Anarchy Online* depind doar de comunitatea de jucători care se adună să exploreze lumea din joc.

ERDEI JĂCINT

Producător..... Reakktor Media
Termen a apărut

SPORT

Sport | Curse | Simulatoare



Moto Racer 3

Electronic Arts a prezentat în Paris o versiune beta a lui Moto Racer 3. Numărul stilurilor a fost mărit, astfel vom putea încerca curse de tip Cross, Freestyle, Street Championship sau Trial. Jocul redă aproape întreaga lumea a curselor pe două roți. Sunt de remarcat grafică și controlul îmbunătățite. La fel a fost ameliorată și comportarea bolizilor. Dintre cele 32 de motociclete, 16 sunt

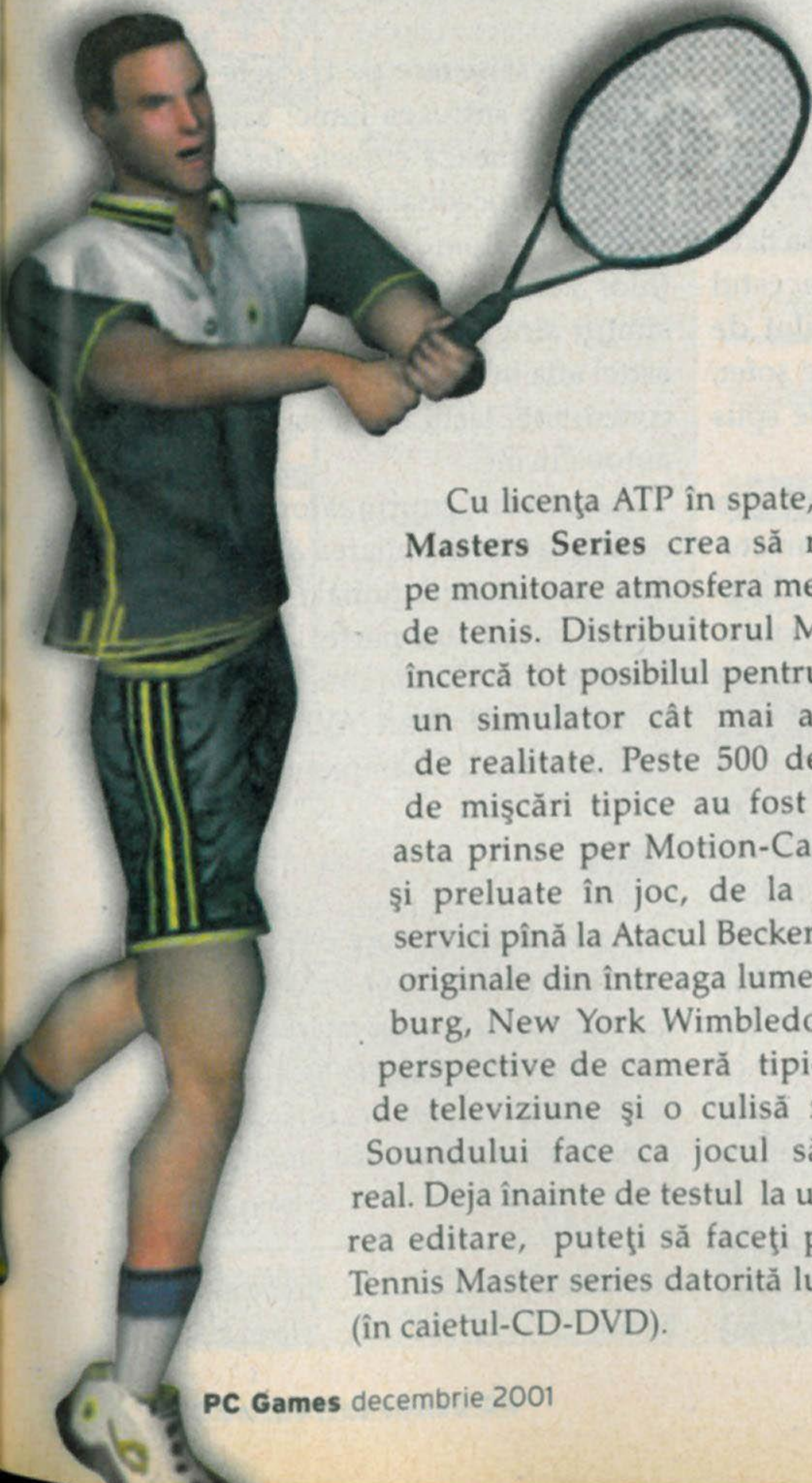


SCi: Rally Championship

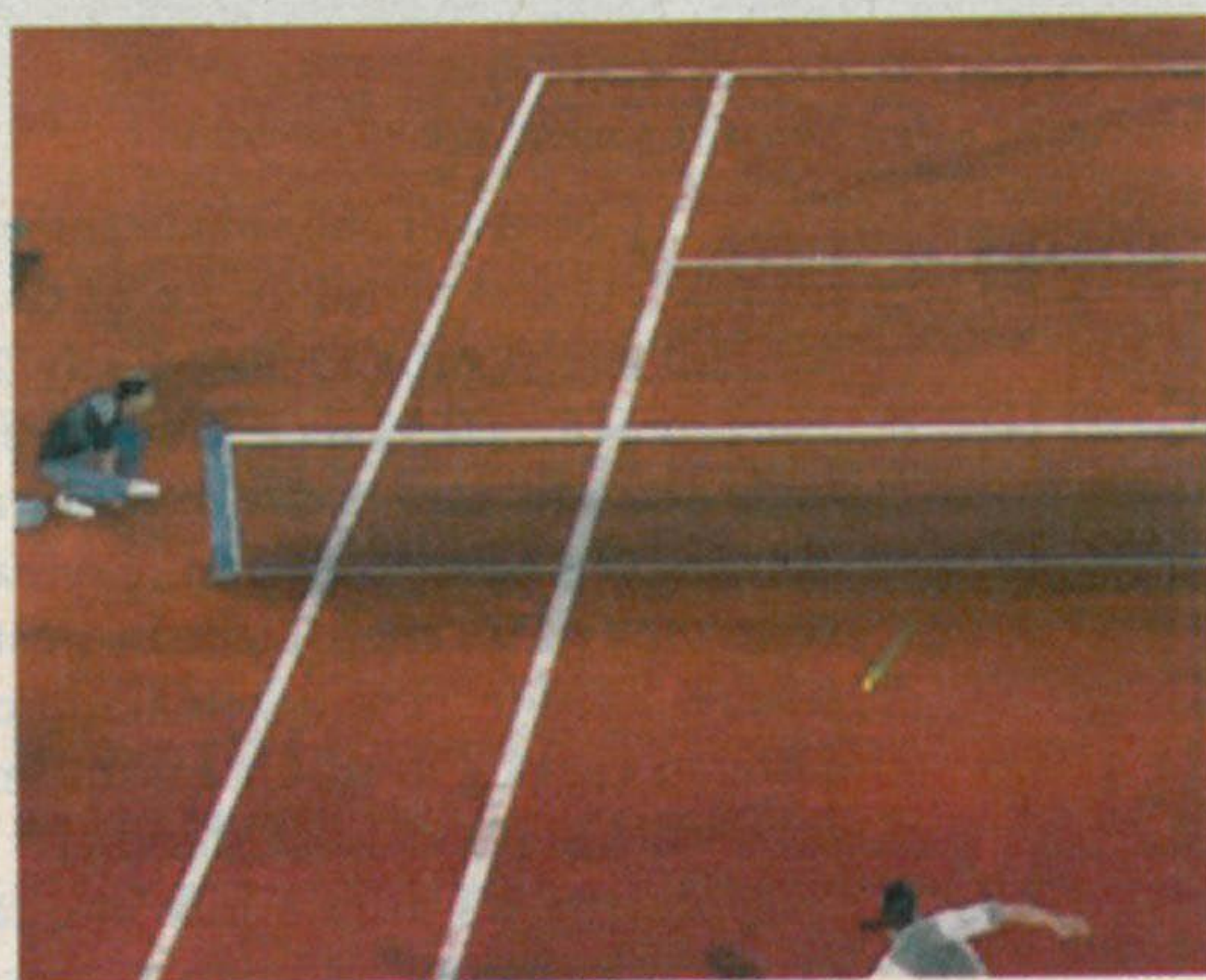
Sci dezvoltă versiunea pentru consolă a lui Rally Championship, joc care a apărut pentru PC și care este editat de Ubi Soft în Franța. Pentru consolă, editorul este Codemasters. Pentru a ne încerca puterile la volanul acestor frumoase mașini, Rally Championship ne propune șase raliuri: trei în Marea-Britanie (Scoția, Țara Galilor și Isle of Man), apoi în ținuturi arctice, Kenya și Statele Unite.

de curse, cealaltă jumătate fiind destinată pentru drumurile care se situează dincolo de șoselele asfaltate. Jocul se desfășoară pe piste originale precum Suzuka sau International Raceway. Din păcate producătorii nu au reușit să obțină licențele pentru denumirile reale ale bolizilor. Data de apariție a fost fixată la 30 noiembrie.

Tennis Masters Series



Cu licența ATP în spate, Tennis Masters Series creă să readucă pe monitoare atmosfera meciurilor de tenis. Distribuitorul Microïds încercă tot posibilul pentru a crea un simulator cât mai apropiat de realitate. Peste 500 de curse, de mișcări tipice au fost pentru asta prinse per Motion-Capturing și preluate în joc, de la simplul serviciu până la Atacul Becker. Courts originale din întreaga lume (Hamburg, New York Wimbledon etc.), perspective de cameră tipice celor de televiziune și o culisă fidelă a Soundului face ca jocul să apară real. Deja înainte de testul la următoarea editare, puteți să faceți proba la Tennis Master series datorită lui Demo (în caietul-CD-DVD).



Salt Lake 2002

Eidos Interactive a anunțat recent Salt Lake 2002, game-ul oficial al Jocurilor Olimpice de iarnă. În producție la Attention to Detail, jocul va fi disponibil începând din ianuarie 2002 pentru PS2 și PC. Va dispune de șase tipuri de competiție, de ambiențe autentice "olimpice" și diferite moduri multiplayer. Între competiții sunt semnalate slalomul special masculin și feminin, bob și slalomul uriaș pentru snowboard. În ceea ce privește multiplayer-ul, vor fi diferite moduri între care cel Olympic, Clasic și Turneu. Pentru mișcarea personajelor, Salt Lake va utiliza tehnologia "motion capture" și fizică în timp real.

USA Racer

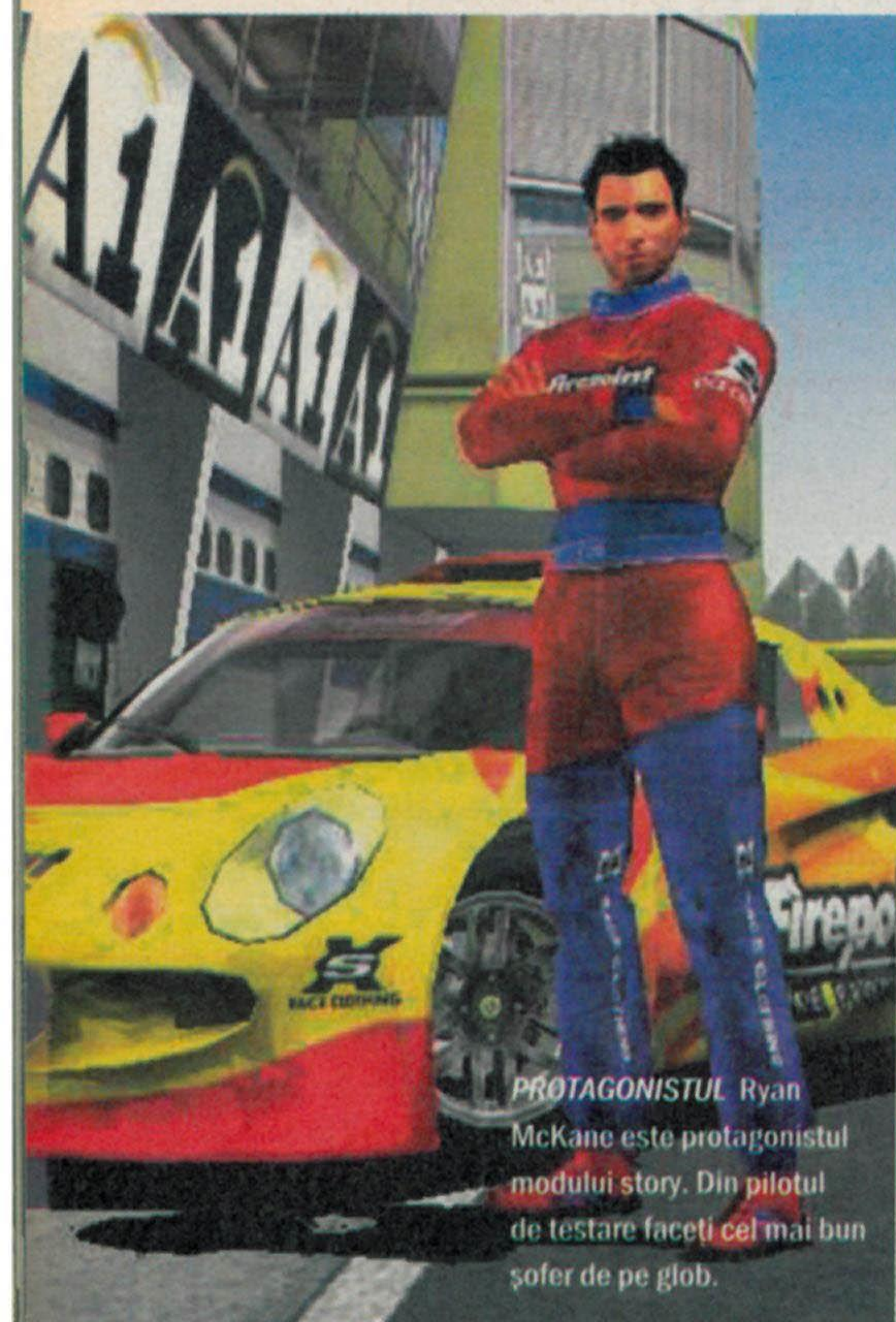
Capitolul următor al Davilex Raser se desfășoară în America și se numește prin urmare USA Raser. Echipa de distribuitori se îndepărtează puțin de conceptul original care ridică considerabil nivelul adrenalină. Producătorii au promis o fizică mai realistă a comportării bolizilor. Cea mai mare satisfacție este oferită însă de cele 11 piste.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 FIFA 2002**
Simulator de fotbal | a apărut EA Sports
- 2 Tony Hawk's Pro Skater 3**
Simulator de skateboard | febr. 2002 Activision
- 3 F1 Racing Championship 2**
Simulator de F1 | decembrie 2001 Ubi Soft
- 4 Microsoft Flight Simulator 2002**
Simulator de zbor | a apărut Microsoft
- 5 Motor City Online**
Curse online | a apărut EA.com
- 6 World Sports Cars**
Curse | martie 2002 Empire
- 7 Mercedes-Benz Champions**
Curse | septembrie 2002 Syntec
- 8 Moto Racer 3**
Simulator moto | a apărut Delphine Software
- 9 Rally Championship Extreme**
Simulator de raliu | a apărut Ubi Soft
- 10 Rally Trophy**
Simulator de raliu | a apărut Jowood

DTM Race Driver



PROTAGONISTUL Ryan McKane este protagonistul modului story. Din pilotul de testare faceți cel mai bun șofer de pe glob.



REALIST Producătorii pun cel mai mare accent pe bolizii perfect copiate din realitate, pe modul de avarii și inclusiv pe sunet.

În centrul atenției
se află șoferul
și nu cursele:
**trăiți experiența
avansării de la
pilot de testare la
campion în cel mai
incitant concurs
de mașini din lume!**

Cu proaspăt obținuta licență a Masterului German, expertul de jocuri de curse Codemasters (Colin McRae Rally 2.0) planifică lucruri mărețe: **DTM Race Driver** oferă dueluri incitante pe asfalt, însă totul este încadrat de cariera fictivului șofer Ryan McKane. Preluati rolul acestui sunnyboy și începeți jocul în postura de pilot de testare. Încet-încet vă îmbunătățiți calitățile de șofer, câștigați curse și aveți un cuvânt important de spus în cadrul Campionatului Mondial.

Motivație de durată, mai multă atmosferă și o experiență emoțională intensă, acestea sunt caracteristicile pe care producătorii vi le oferă cu acest interesant feature. Pentru realizarea modului story, Codemaster a angajat scriitori profesioniști, iar animațiile figurilor principale sunt realizate prin procedeul Motion-Capturing.

Cu toate astea, **DTM Race Driver** rămâne un simulator de curse, care se alătură seriei premergătoare de o foarte bună calitate **TOCA**. Realizarea detaliată a bolizilor high-tech de la Mercedes, Audi, Opel și restul, prezintă pentru producător un lucru de la sine înțeles la fel ca și realizarea modului de avarii. Pentru cazurile speciale ale zgomotelor provenite de la motoare, Codemasters a închiriat o hală de testare. Și 200 de Km/h trebuie să fie redați exact ca atunci când o mașină rulează cu 200 de Km/h.

Să nu oitem faptul că, inclusiv șuieratul vântului cât și alte sunete autentice au fost preluate cu mare atenție. Se trece apoi la regulile normale din campio-

natele desfășurate pe traseele originale din întreaga lume: calificărilor le urmează cursele, iar între timp se procedează la reparațiile corespunzătoare. Grație indicațiilor acustice de la boxe nu vă simțiți singuri în cursă și puteți astfel afla informații despre ceilalți concurenți, tactică, sau starea altor autovehicule.

Jocul este cuprinzător și este completat de licențierea altor serii de curse internaționale: printre altele puteți lua parte la British Touring Car Championship cât și la turul australian AVESCO V8 Supercar Shell Championship.



PRIMA IMPRESIE

*Ideea modului de story e pe atât de simplă pe cât de genială. În combinație cu excelența calitate a jocurilor celor de la Codemasters putem numi **DTM Race Driver** drept un potențial în concurența cu hit-urile Formulei 1.*

BOGDAN GAVRA

Producător..... Codemasters
Termen Iunie 2002

Cum testăm

ICON-urile

RECOMANDAT

18+

Peste 18 ani

Joc nerecomandat
sub 18 ani

TIPS & TRICKS



Tips & Tricks

Soluție completă,
cheat-uri sau indicații
în această ediție

VIDEO



Video

Videoreportaj
pe CD-ROM-ul revistei

DEMO



Demo

Versiune demo
pe CD-ROM-ul revistei

PATCH



Patch

Bugfix/Update
pe CD-ROM-ul revistei

MULTIPLAYER



Multiplayer

Acest joc e deosebit
de distractiv jucat
în companie, la același PC,
în rețea sau prin Internet.

ONLINE-GAME



Online

Joc online pur - accesul
la Internet este absolut
necesar.

ADD-ON



Add-on

CD suplimentar -
programul de bază
este necesar.

BUGS



Attention: Bugs

Versiunea de vânzare
conține erori care influen-
țează gameplay-ul.

TOOLS



Tools

Pe CD-ROM
se găsesc soft-uri utile,
hărți sau editoare.

EXCLUSIV



Exclusiv

Numai în PC Games
găsiți astfel de informații
și imagini exclusive.

PC Games Award

Jocurile de strategie, sport,
acțiune sau aventură deose-
bit de bune sunt gratificate
cu un premiu deosebit: PC
Games Award, cel mai impor-
tant. Astfel veți recunoaște
jocurile bune dintr-o singură
privire: peste tot unde vedeți
această decorație, puteți
cumpăra fără griji produsul
respectiv, dacă sunteți fan al
genului.

Cel mai bun joc testat din
ediția respectivă primește
și distincția de Jocul Lunii.

SISTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
TEST CENTER	64 MB Software	64 MB Riva TNT	128 MB Matrox G 400	128 MB Voodoo2	128 MB Voodoo3	128 MB Voodoo3	128 MB Riva TNT2	256 MB Voodoo5	128 MB Voodoo5	128 MB GeForce2 MX	128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											



LEGENDĂ: Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim

Testăm toate jocurile pe cele zece configurații diferite. Cestea vor fi ocazional completate prin hardware-urile noi care apar în comerț.

Pentru o orientare mai bună, aici vedeți rezultatele 3Dmark 2000, cu care sistemele noastre au fost certificate. Aceasta vă ușurează mai mult detectarea sistemului vostru corespunzător.

Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să de-activați detaliile, aici veți vedea consecințele. Pe lângă aceasta, testul nostru vă dă și ponturi importante de tuning.

Culorile arată cât de bine rulează jocul: roșu semnifică sacadat, verde fluid. Galben înseamnă că puteți juca în condiții medii.

Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games categorisește jocurile pe o scală de la 0 la 100 puncte. Astfel, puteți compara în același timp două jocuri (de exemplu două jocuri de curse), pentru a afla care este favoritul vostru.

- > 90%** Toată lumea vorbește: acest joc definește standarde noi de calitate ale genului. Distracție garantată cu o prezentare perfectă, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine și în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă jucați cu plăcere titlurile acestui gen, trebuie să puneți mâna pe joc.
- > 80%** Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: grafica, sunetul și designul satisfac gusturile cele mai pretențioase, pachetul întreg creează dependență.
- > 70%** Divizia B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă multe mici neajunsuri ar fi fost eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.
- > 60%** Aici s-a confundat „bine intenționat” cu „bine făcut”: fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierdeți nimic dacă nu-l cumpărați.
- > 50%** Suficient: veți fi dezamăgiți de neajunsurile tehnice evidente sau de firul plictisitor al jocului.
- < 50%** Veți regreta păcăleala: cumpărând acest joc, fiți siguri că aruncați banii pe geam.

Atenție: punctajele se dau indiferent de prețul de vânzare. Motiv: prețurile variază în funcție de regiune, distribuitorii și situațiile de concurență variază puternic.

Hardware-Award

Componente PC ca plăcile grafice sau monitoare nu se cumpără în fiecare zi. Din acest motiv vă prezentăm studii ale pieței, în care veți putea vedea care sunt componente ce-și merită într-adevăr banii. Cea mai bună ofertă din punct de vedere tehnic primește Award-ul Testului; pe lângă acesta, va fi desemnat și un câștigător la raportul preț-performanță.

Classics

Aproape toate jocurile se ieftinesc drastic cu câteva luni după apariție - de regulă sub limita magică de 25 EUR. Pentru ca să nu pierdeți nici una dintre aceste perle, noi vi le prezentăm din nou. Și edițiile speciale (versiuni limitate) sau așa numite Bundles (exemplu un joc + add-on) sunt marcate cu simbolul Classics.



Aquanox

La suprafață nu auziți nici un strigăt. În adâncuri însă, fanii jocurilor de acțiune din întreaga lume sunt răsfățați cu **lupte submarine** și **efecte grafice ce amintesc de focurile de artificii**, jucătorii neizbutind să se abțină a lansa un "Uaa!".

SPLENDOARE GRAFICĂ

Screenshot-ul din imagine a fost obținut cu un Pentium III de 750 Mhz, 256 MB RAM și cu o placă grafică GeForce 3. Cu o rezoluție de 1920x1440 și 16 Bit Highcolor și având aproape toate detaliile închise, grafica arătând și umbrele așezărilor. Aquanox s-a putut juca cursiv la testare doar limitat, de la 1280x1024 Framerates începe să clacheze.

APĂRĂTOR DE CALIBRU GREU

Voodoo Breath poate înmagazina 14 torpile, cu ajutorul cărora este periculos și pentru crucișătoarele mari.

Orbitoarele raze laser încing până la incandescență învelișul gigantilor bombardieri ale exoticelor creaturi, în mișcări unduitoare. Jucătorul se poate opri, pentru un timp, în fața calcanilor care își cascadează gâturile în adâncurile mării. Deodată, se ivesc din fuselajul războinic al submarinelor explozii care seamănă cu niște flori frumoase, ce se unesc preț de câteva secunde într-un buchet aducător de moarte. O voce metalică și contorsionată

sfâșie liniștea în care ați înmărmurit: "Flint, mișcă-ți dosul încoace, avem nevoie urgent de ajutorul tău!".

În *Aquanox* întâlniți un univers SF de a cărui acțiune 3D subacvatică veți fi captivați cel puțin pe durata a două weekend-uri. Vă puteți delecta luptând cu monștri-tehno, cu obscuri aparținători ai unor secte și cu monștri puternici, care vor face ca tunurile submarinelor voastre de luptă să fie aduse la incandescență. Trebuie să faceți

slalom printre ucigătoarele mine, să tăiați cu vagabonzi, să vă înarmați flota; de la vase fără apărare trebuie să ajungeți la vedete rapide, înarmate până-n dinți. Și, nu în ultimul rând, vă revine plăcerea să vă delectați cu o grafică cum nu ați mai văzut până acum. Grafica spectaculoasă e "artileria grea" a lui *Aquanox*. Este unul dintre primele jocuri care folosește programul producătorilor de la Massive Development și DirectX 8 al companiei Microsoft,

pentru aceasta fiind necesar GeForce 3-ul produs de Nvidia și seria Radeon de la Ati. În mod fericit, jucătorul nu se confruntă cu hărți uriașe în fantastica dar puțin spectacularea lume subacvatică.

Razele soarelui pătrund prin crusta oceanelor, aducând lumină în densitatea verde-albastruie a adâncurilor și se oglindesc în habitatele subacvatice masive. Adâncul oceanului este, dincolo de rutele îndepărtate, de nelocuit și neospitalier, această



MAREA GREȘALĂ Mega-Kraken sunt vulnerabili prin ochiul lor de ciclop. Cine pică în ghearele lor, cu greu scapă de acolo.

imagine fiind realizată grație texturilor fine și extrem de plastice. Submarinele plonjează printre curenți, lăsând în urma lor un siaj și bule mici de aer care se ridică spre suprafață. Fulgere albastre, roșii, verzi, torpile, lasere, trec razant prin apă, pulverizează roci întregi, străpung blindajul vaselor adverse, care explodează într-un buchet de foc. 10, chiar 20 vânătoare de submarine vă înconjoară, se ciocnesc unele de altele, printre torpile și bombe, totul semănând cu scenele de luptă din Star Wars, unde rebelii se confruntau cu forța imensă de foc a atacatorilor. Apoi apar din hrubele întunecoase leviatani desprinși parcă din Vechiul Testament, pe lângă care monștri de oțel par a fi David față de Goliat. **Aquanox** continuă istoria începută acum patru ani cu **Archimedean Dynasty**.

În viziunea producătorilor, într-un viitor ipotetic omenirea se va muta în adâncul oceanelor, abandonând continentele. Bionții, poporul agresiv și tehnologizat sunt învinși - cel puțin așa crede toată lumea. Held Emerald, "Dead Eye" Flint, și

soldatii săi îi vânează pe bionții rămași în viață. **Aquanox** începe cu Flint la bordul unui vas aflat într-o misiune. Cu ajutorul unei nave destul de modeste, ca să nu-i spunem de la început rablă, intrați în pielea lui "Dead Eye" Flint și încercați să vă faceți o carieră ca soldat. Aceasta înseamnă: you're in the army now! În primele misiuni, din cele 30, sunteți un fel de gunoier, jolly-jocker, și escortați un vas, făcându-i cale liberă printr-un teren plin de ruine. Ceea ce părea la

Fără frică: și cu un GeForce1 sau Voodoo5 puteți savura fluid lumile subacvatice ale lui **Aquanox**.

început o misiune de rutină devine curând o acțiune temerară în care vă riscați viața, iar bionții vă pândesc la tot pasul. Dar monștri roboți nu reprezintă singurul pericol. Flint trebuie să-i învingă și pe generalii dezertori, să-i oprească pe canibalicii Crawler și să se confrunte cu un popor al vechilor zei giganti. La prima vedere scopurile misiunilor sunt diferite.

Câteodată trebuie să vă camuflați, închizând temporar sursele de curent, pentru a evita întâlnirea cu hordele de patrulă inamice. Alteori escortați vase de aprovizionare prin zone primejdioase, atacați stații inamice, apărați baze proprii. Sunteți puși și în situația de a lovi un crucișător inamic, fără a-l distruge însă. În practică, cu puține excepții, trebuie să țineți degetul pe trăgaci aproape tot timpul. Monotonia este alungată de varietatea situațiilor.

De pildă, puteți întâlni inamici numeroși și diverși care își schimbă tacticile de atac și cunosc punctele voastre slabe. Nu întotdeauna veți sta în scaunul pilotului lui Drowsy Maggie, o rablă, un fel de Millennium Falcon subacvatic, cu ajutorul căreia porniți la vânătoarea bionților. După caz, în funcție de cum vă descurcați în timpul misiunilor, primiți drept

bonus din ce în ce mai multe credite. Cu ajutorul acestora aveți acces la upgrade-ul submarinelor, prin comerț. Pe lângă torpile și tunuri de bord, spre vânzare există și nave cu mult mai bune decât vechitura voastră de la început. Mai găsiți și un bombardier destul de bine blindat, la fel ca și Succubus 2, înaintașul din **Archimedean Dynasty**.

Dialogurile dintre Flint și prietenii săi, precum și cele dintre Flint și adversari, înfloresc story-ul după fiecare misiune. Acest lucru îmbogățește atmosfera jocului, fiind totodată de un real folos pentru jucători, dar putem întâlni și mici discuții fără sens. Este păcat că producătorii nu au dat mai multă atenție cursivității scenariului prin intermediul dialogurilor, adeseori sărindu-se peste lucruri folositoare, datorită rapidității cu care se scurg informațiile. În comparație cu scenele 3D de tip Dogfights, flecărelile personajelor dau cu oîștea-n gard. Portretele creionate într-un stil comic, nu arată atât de bine, datorită nereușitei lor îmbinări

Shopping-Guide pentru pușcașii marini de pe submarine:

Pentru fiecare misiune reușită primiți credite, cu ajutorul cărora puteți cumpăra armamentul necesar din anumite magazine ale lumii subacvatice. Vă prezentăm cele mai importante dintre cele șapte tipuri de nave și cele 22 tipuri de arme (multe dintre ele au și funcții secundare).

Vase de luptă



Drowsy Maggie

De fapt este un fel de cargobot, cărăuș subacvatic, cam nepotrivit pentru lupte și dotat cu arme. Este mai încet decât orice tip de Scout și cel mai puțin blindat dintre toate navele, adică aproape deloc. Nu prea vă ajută la multe. În primele misiuni Maggie este doar o pacoste pentru Flint.



Phobocaster

Ce a fost Succubus 2 în Archimedean Dynasty, este Phobocaster în Aquanox, și anume visul oricărui căpitan. Foarte ușor manevrabil, blindat și cu destul loc pentru a purta un adevărat arsenal, este comparabil cu un crucișător ușor.



Avenger

De îndată ce ați acumulat destule credite, faceți neapărat o vizită la negustorii de arme. Costă ceva mai puțin decât Drowsy Maggie, este mai manevrabilă și mai rapidă.



Voodoo Breath

Va veni vremea să schimbați rapiditatea lui Phobocaster pentru o navă mult mai solidă. Blindajul lui Voodoo Breath este de cel puțin două ori mai mare decât al lui Drowsy Maggie. Pentru a scufunda această bestie metalică, inamicii vor trebui să folosească artileria grea.

Arme care folosesc energie și proiectile



Vendetta Gatling

La început va fi prietenul vostru cel mai bun. Nefolosind proiectile de calibru mare, nu face un bum extraordinar, dar are o cadență bună și o rază suficientă de acțiune, fiind și destul de precisă. Este arma cea mai puternică, dintre trei modele asemănătoare.



Plasma Gatling

Deși are o rază foarte mică de acțiune, în comparație cu Vendetta Gatling, cine se întâlnește cu ea este achitat. Se încarcă însă destul de încet. Funcțiunea de foc secundar este aproape la fel cu cea standard.



Laser Gatling

Până la sfârșitul jocului această armă va fi tunul standard al dotării voastre. Este rapidă, precisă și puternică, dar și devoratoare de energie. În timpul tragerii vă golește rapid reactorul navei, ca să puteți rămâne în viață.



Sizzler

În penultima misiune primiți un tun, pe care îl puteți lua împreună cu această armă. Face cel mai mult zgomot dintre toate armele. Datorită faptului că are o rază de acțiune extrem de mică, poate o veți folosi destul de rar.

Torpile



Stanley

Trebuie să fii un tip calm și să ai o mână sigură, pentru a conduce această torpilă spre țintă. Este cea mai mică dintre toate torpilele și nu prea precisă. Pune probleme doar inamicilor slabi, de aceea este indicată doar pentru primele două misiuni.



Tiger Shark

Într-o familie de șase torpile din aceeași clasă, aceasta este torpila standard. Este îndeajuns de manevrabilă pentru a scufunda cele mai multe dintre vasele inamice. Se recomandă de la sine pentru aproape toate tipurile de misiuni ale jocului.



Flash Shark

Spre deosebire de celelalte tipuri de arme, aceasta nu distruge ținta, ci o încarcă cu un impuls electromagnetic. Asupra unor nave adverse are efect imediat, în anumite niveluri este însă bine să o schimbați cu un EMP.



Big Bang

Această torpilă există în două variante, care se diferențiază doar prin combustibilul folosit. Are o putere enormă de distrugere: una sau două torpile de acest tip scufundă orice adversar. Trebuie să fiți foarte atenți la manevrarea ei, fiindcă este foarte lentă.



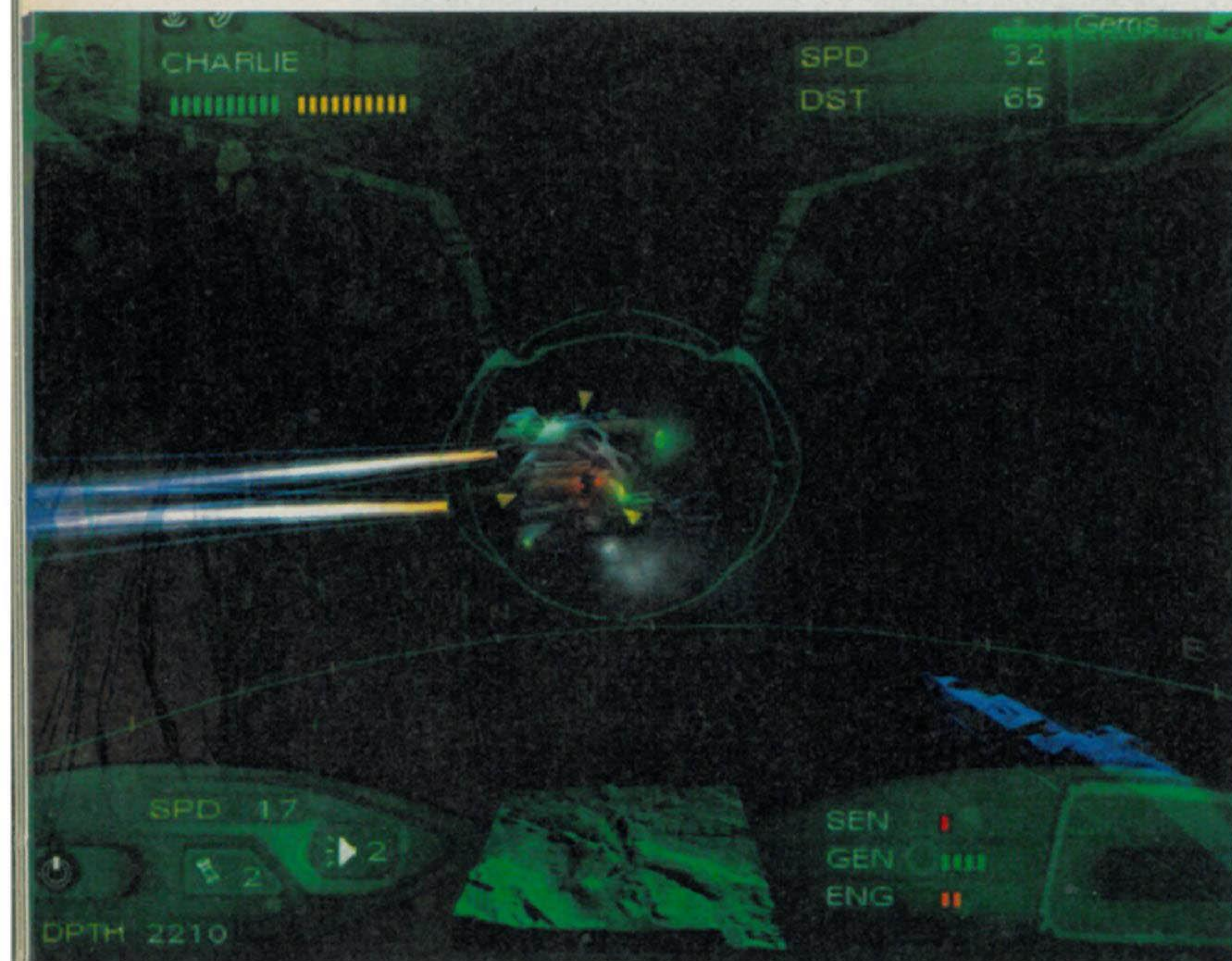
DRAMATIC Jocul este întrerupt mereu de mici secvențe în 3D, care au darul de a mai colora atmosfera.

în chenarele respective. Actorii care împrumută vocea lor personajelor sunt profi, atât cât le permit textele, care la un moment dat devin clișee.

Aquanox ar trebui să fie unul dintre cele mai bune jocuri de acțiune, pe care să-l jucați cu prietenii în rețea sau pe Internet, încleștând pasionante Dog-fights. Mai ales Capture the Flag (trebuie să șterpești steagul din baza adversă) ar trebui să creeze o bună dispoziție prelungită. Să sperăm că Homepage-ul lui Aquanox ne va oferi în continuare misiuni, hărți, arme, submarine și

un editor. Jocul primește însă un mare cartonaș galben pentru buguri. Ce-i drept, Aquanox s-a arătat stabil pe sistemele noastre de testare, dar controlul și modul de a suporta un Joystick lasă mult de dorit și dă impresia unei munci neterminate. Multe modele nu sunt recunoscute, la altele nu funcționează deloc Fire-button-ul, iar funcția de Force Feedback pur și simplu nu este implementată. Până când punctele slabe vor fi remediate, trebuie să apreciem și să acceptăm controlul așa cum este.

PAROLA:
FOC LA GURA TEVI!
Tunurile EMP sunt printre cele mai spectaculoase, din punct de vedere grafic, piese de artilerie ale navelor.



TESTCENTER

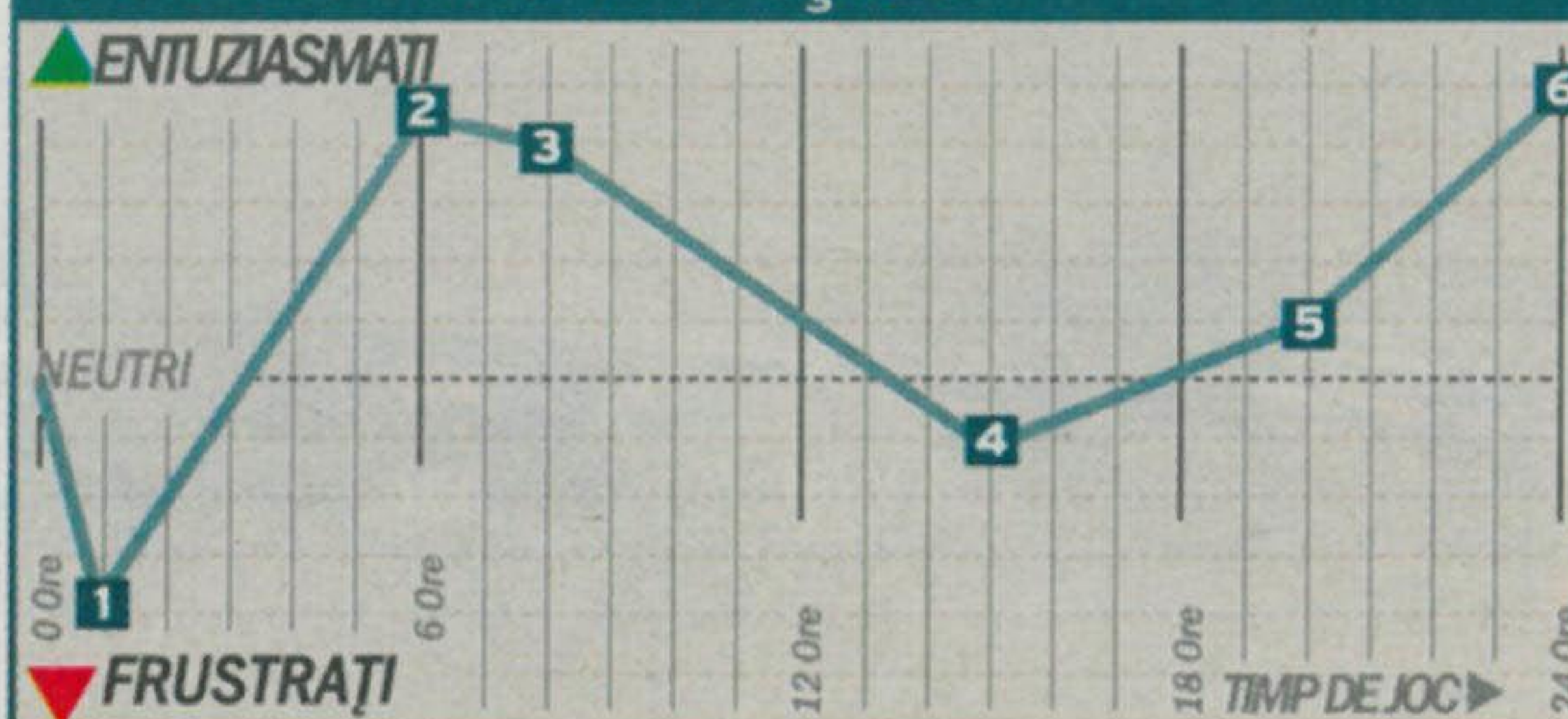


- 30 misiuni
- patru nivele extra
- trei moduri multiplayer
- opt hărți multiplayer
- șapte tipuri de nave submarine
- 22 arme
- engine care realizează secvențe intermediare în timpul nivelurilor
- secvențe video între niveluri
- dialoguri sincronizate cu portrete comice
- suport total pentru DirectX8

CIFRE & DATE

Gen:	joc de acțiune
Jocuri din aceeași categorie:	Wing Commander Prophecy, Freespace 2
Producător:	Massive Development
De același producător:	Archimedean Dynasty
Publisher:	Fishtank Interactive
Site oficial:	http://www.aquanox.de/
Site-ul publisherului:	http://www.fishtankgames.de/
Site-ul producătorului:	http://www.massive.de/
Cel mai bun fansite:	http://www.wassernacht.de/
Recomandarea de vârstă:	peste 16 ani
Termen de apariție:	a apărut
Preț:	cca. 35 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual (77 pagini)
Timp de joc:	aproximativ 24 ore

CURBA MOTIVAȚIEI:



OPINII

JACINT ERDEI



Jocul îmi amintește cel mai mult de o odisee spațială transpusă în adâncurile oceanelor. Doar că vidul e substituit cu elementul H₂O, iar navele spațiale cu diferite submarine. Primul element care m-a prins a fost grafica excepțional realizată. Acest atu major al jocului poartă cu el și cel mai mare dezavantaj. Ca să poți juca cursiv game-ul ai nevoie de o centrală atomică în domeniul PC. Jocul mai schiopăță puțin și la capitolul control, care la prima vedere e puțin greoi, dar pe parcursul jocului te obișnuiești cu ea. În rest nu pot să reproșez nimic jocului. Are o acțiune

CIPRIAN COROIANU



Considerat un urmaș târziu al lui Archimedean Dynasty, Aquanox simplifică prea mult lucrurile, producătorii uitând gameplay-ul și complexitatea primului. Desigur, dacă

Aquanox rules în domeniul graficii, dar este deficitar la capitolul gameplay

Un shooter cu o grafică splendidă și un nou concept. Pe mine m-a prins.

foarte vioaie, unde în fiecare secundă se întâmplă ceva. Sunetele se potrivesc cu atmosfera jocului, iar vocile caracterelor sunt aproape perfecte. După terminarea lui Aquanox fiecare jucător va înțelege sensul adevărat al cuvintelor: Foc Continuu!

doriți să vedeți grafică "adevărată", atunci Aquanox vă va răsplăti cu siguranță toate așteptările. Din păcate, cam atât. Acțiunea jocului nu este dintre cele mai scilpitoare, iar misiunile sunt prea scurte. De fapt, Aquanox a vrut parcă să se concentreze numai pe capitolul grafică, unde trebuie să spun că este o capodoperă.

TESTUL DE RULARE

MINIMAL DETAILS



Aquanox rulează destul de bine și cu detalii minime, dar merge bine de la 1024x768, dacă toate "bijuteriile" grafice sunt închise. Dacă doriți să jucați relaxat, iar Aquanox să meargă cursiv, ar trebui să aveți un procesor de 700 MHz și o placă GeForce. Probleme ar putea apărea la plăcile grafice de la Radeon și Voodoo, la placa Voodoo 3 nefiind de folos nici un update al sistemului.

LEGENDĂ: Tehnic imposibil Nerecomandat Acceptabil Optim

640 x 480 800 x 600 1024 x 768

	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
PIII 500/128	Optim	Optim	Optim
Duron 600/128	Optim	Optim	Optim
Duron 800/128	Optim	Optim	Optim
PIII 1.000/256	Optim	Optim	Optim
Athlon 1.200/256	Optim	Optim	Optim
P4 1.400/256	Optim	Optim	Optim
PIII 500/128	Optim	Optim	Optim
Duron 600/128	Optim	Optim	Optim
Duron 800/128	Optim	Optim	Optim
PIII 1.000/256	Optim	Optim	Optim
Athlon 1.200/256	Optim	Optim	Optim
P4 1.400/256	Optim	Optim	Optim

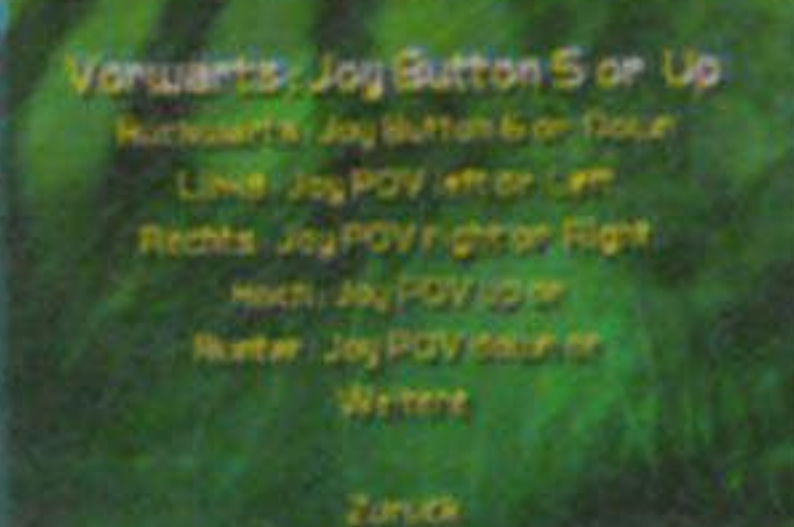
MAXIMAL DETAILS



640 x 480 800 x 600 1024 x 768

	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
PIII 500/128	Optim	Optim	Optim
Duron 600/128	Optim	Optim	Optim
Duron 800/128	Optim	Optim	Optim
PIII 1.000/256	Optim	Optim	Optim
Athlon 1.200/256	Optim	Optim	Optim
P4 1.400/256	Optim	Optim	Optim
PIII 500/128	Optim	Optim	Optim
Duron 600/128	Optim	Optim	Optim
Duron 800/128	Optim	Optim	Optim
PIII 1.000/256	Optim	Optim	Optim
Athlon 1.200/256	Optim	Optim	Optim
P4 1.400/256	Optim	Optim	Optim

PUNCTE CARE (NU) MOTIVEAZĂ



1 Controlul prin Joystick nu este liber configurabil, iar Force Feedback lipsește cu desăvârșire. Până va apărea un Patch, folosiți mouse-ul pe post de Joystick.



2 Grafica este impresionantă. Unii colegi au apreciat că trebuie să mulțumim pentru aceasta cuplului GeForce 3-monitor. Chiar și cu plăci mai slabe, grafica arată bine.



3 Drowsy Maggie merge la auto-service. De aici încolo, Flint va naviga cu un Scout Avenger. Nu prea rămân însă bani de torpile.



4 Întotdeauna apar misiuni de genul: "Mergi în punctul X și distruge-l pe Y!", ceea ce poate fi monoton. Dialogurile devin confuze.



5 Squids arată ca niște personaje SF și sunt potrivici de seamă. Doar în gradele de dificultate reduse, Phobocaster-ul se poate măsura cu purtătorul de tentacule.



6 Ultima misiune e piatra de încercare pentru jucători. Lungă, tensionantă, grea. Misiunea are și câteva surprize pregătite, care explică misterul din Archimedean Dynasty.

În comparație

	Starlancer	Tachyon	Aquanox	Pro & Contra
GRAFICĂ	74	71	89	+ efecte fenomenale + animații geniale + luminozitatea designului obiectelor - Dialogurile sunt slab introduse în scenariu
Bogăția detaliilor lumii prezentate	82	80	86	
Bogăția detaliilor obiectelor	86	81	95	
Diversitatea lumii virtuale	65	65	71	
Animația figurilor	54	52	94	
Efecte	85	76	97	
SUNET	73	79	86	+ soundtrack antrenant + efecte foarte bune + voci bune, în cea mai mare parte
Muzică	82	75	92	
Efecte de sunet	82	82	85	
Voci și comentarii	55	79	81	
CONTROL	71	68	51	+ se comportă bine în acțiunile standard - Joystickul nu este suportat îndeajuns de bine - Mouse-ul este greu controlabil la anumite acțiuni și pe anumite direcții
Navigare, control confortabil	70	70	20	
Precizia controlului	81	81	69	
Perspectivă	62	54	63	
ATMOSFERĂ	69	79	73	+ secvențe in-game reușite + sfârșit genial - Dialogurile comice nu sunt potrivite întotdeauna - Story-ul e câteodată confuz
Tensiune, surprize	69	82	71	
Realism	72	71	71	
Story, dialoguri, comentarii	56	91	59	
Înscenări	79	70	66	
DESIGN-UL JOCULUI	61	69	56	+ shooter în linie dreaptă - Misiunile nu sunt foarte complexe - Puține modificări în timpul jocului
Grija față de începători	69	68	61	
Schimbări	73	86	49	
Adaptarea la gradul de dificultate	67	71	51	
A.I.	49	58	80	
Profundimea jocului	61	74	52	
Inovativitate, originalitate	48	58	51	
MOD MULTIPLAYER	64	62	85	+ mod de joc cursiv - Prea puține arme, hărți și nave
Atractivitate	82	73	82	
Suport din partea producătorului	41	42	60	
Interacțiune, comunicare	70	70	71	

LEGENDĂ: Mai slab decât jocurile luate în comparație Mai bun decât jocurile luate în comparație

PUNCTAJ AQUANOX

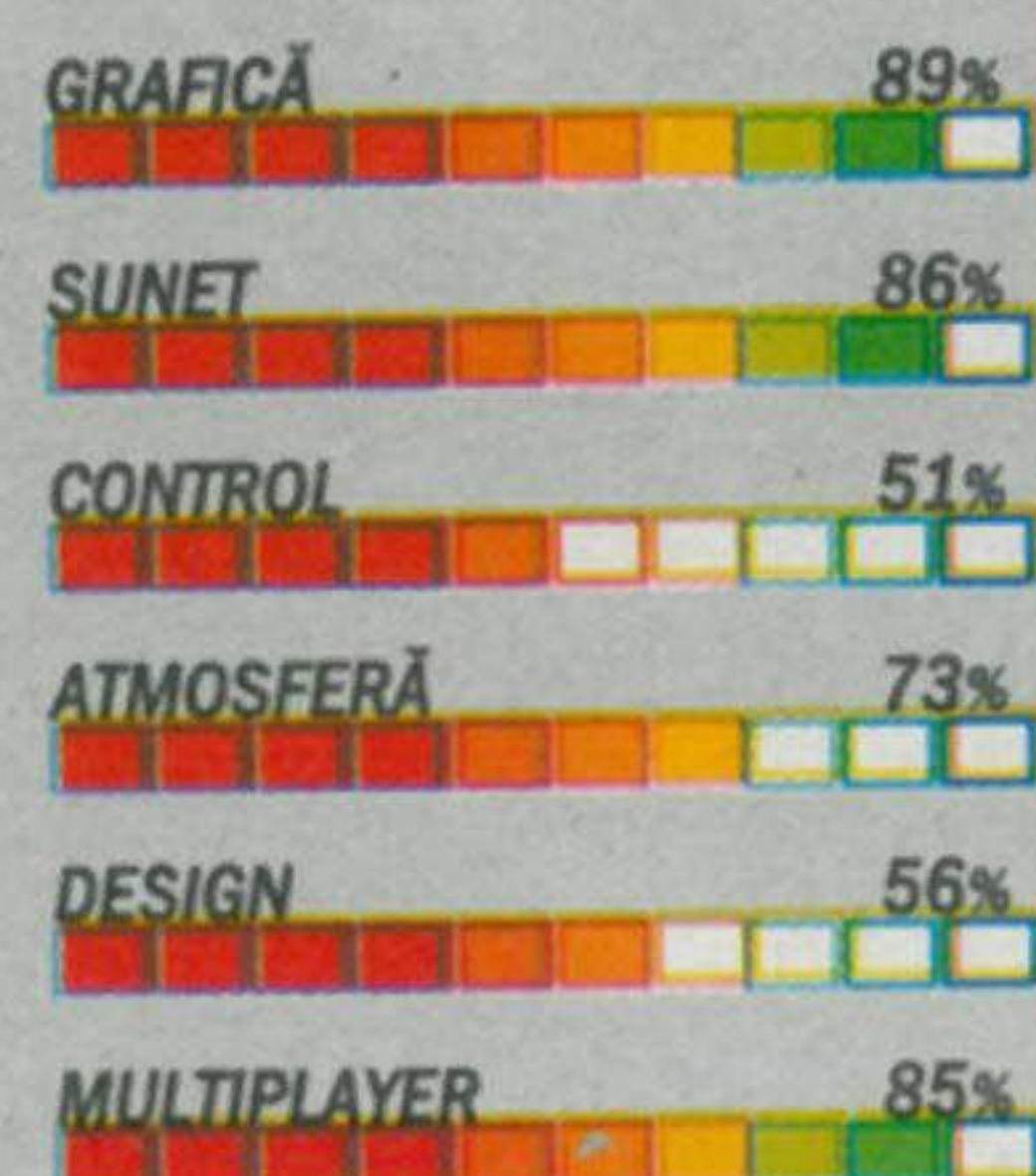
PRODUCĂTOR: Massive Development
DISTRIBUTOR: Fishtank Int.

PREȚ: cca. 35 USD
TERMEN: a apărut

NECESAR: Pentium II 450
128 MB RAM
HDD: 500 MB
RECOMANDAT: Pentium IV1400
256 MB RAM
HDD: 800 MB

CONTROL: OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER: Single-PC 1
Internet 16
1 jucător / pachet



85

THRUSTMASTER®

Play with reality!

STEERING WHEELS

360modena
PRO racing wheel



JOYSTICKS

TOPGUN
AFTERBURNER
JOYSTICK



GAMEPADS

FireStorm
DUAL POWER
GAMEPAD



www.thrustmaster.com

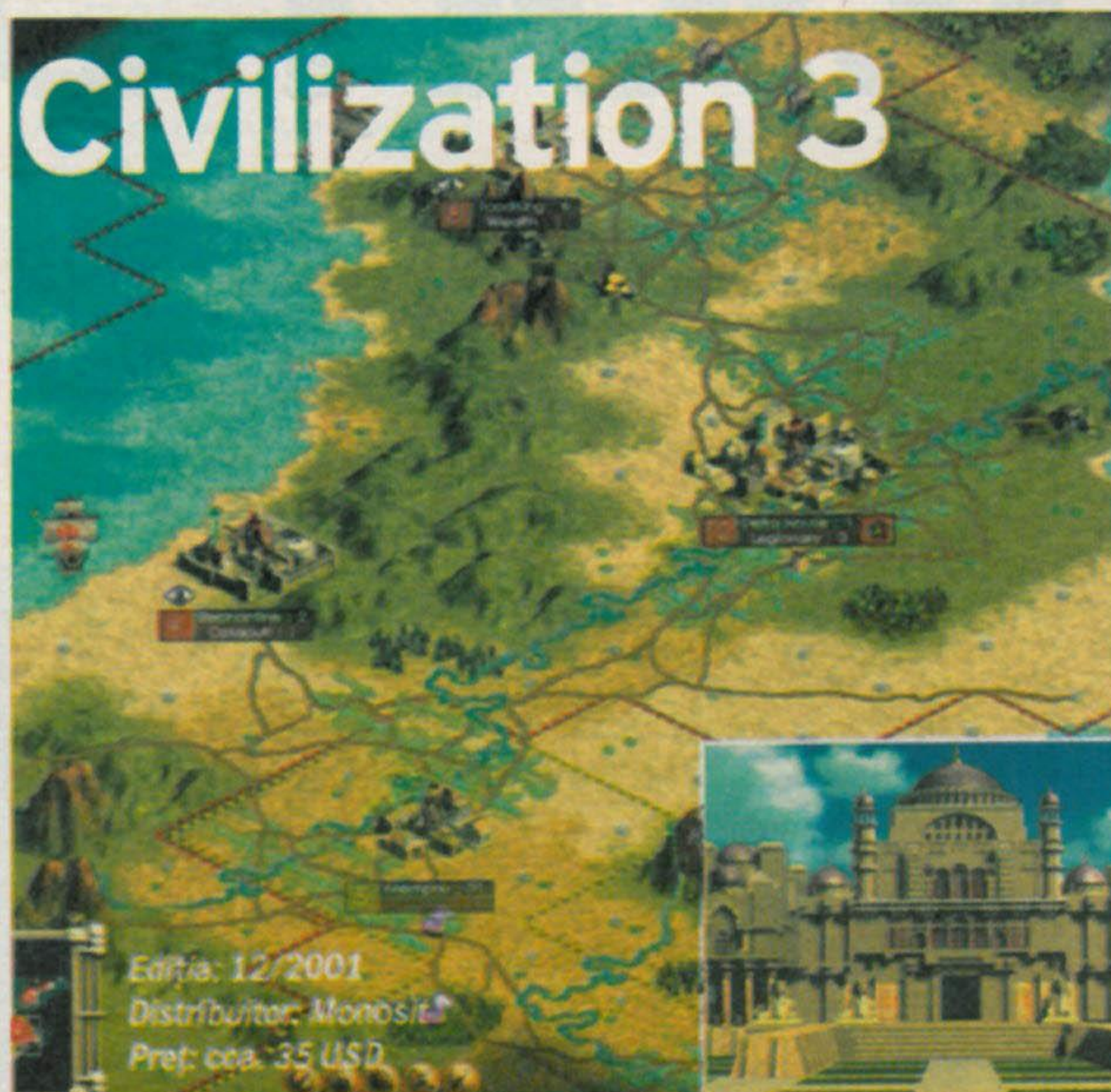
UNIC REPRESENTANT: **UBI SOFT SRL**

Bd. Primaverii nr. 51, sector 1, Bucuresti

Tel: 01/231.67.69 Fax: 01/231.67.66

e-mail: sales@ubisoft.ro

RECOMANDĂRI ACTUALE



După mai bine de cinci ani de așteptări apare fanii seriei Civ-ului sunt în sfârșit răsplătiți: **Civilization 3** a văzut lumina zilei! Ceea ce sare în ochi de la bun început este că jocul pare mult mai "prietenos" decât seriile anterioare. După ce Activision a obținut dreptul să dezvolte titluri aparținând aceluiași concept - **Call to Power 1** și **2** - ne întrebam dacă Sid Meier și echipa sa vor reuși, în ciuda conceptelor noi introduse de cele două mai sus amintite, să redefinească genul așa cum au făcut-o cu **Civ 2**. După câteva ore de **Civ 3** răspunsul este da! Citiți testul la pagina 56 și veți afla de ce.

86 PUNTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de strategie ale ultimelor șase numere:

92 **Age of Empires 2 Gold-Edition**



Aici tot ce strălucește e aur: joc epic de strategie cu aspect medieval. Acum, inclusiv add-on-ul!

Ediția: 11/2001 | Microsoft | Preț: cca. 36 USD

90 **Commandos 2: Men of Courage**



Mai incitant decât Podul de pe râul Kwai și Ziua cea mai lungă luate împreună. Thrillerul tactic al celor de la Pyro e genial și fascinează prin grafică.

Ediția: 11/2001 | Monosit | Preț: cca. 36 USD

90 **Starcraft: Battle Chest**



Bătăliile spațiale ale celor de la Blizzard se mențin ca de obicei între cele mai bune RTS-uri, mai ales în rețea.

Ediția: 09/2001 | Best Computers | Preț: cca. 20 USD

89 **Wiggles**



Settlers 3 se scufundă? Să fie Wiggles de vină? Până nu demult, settlersii pătrundeau în inima fiecăruia.

Ediția: 11/2001 | Infogrames | Preț: cca. 40 USD

86 **Startopia**



Într-o manieră asemănătoare cu Dungeon Keeper, administrați o stație spațială locuită de extraterestri trăsniți.

Ediția: 7-8/2001 | Monosit | Preț: cca. 40 USD

NOU 85	Civilization 3 Infogrames 12/2001 cca. 40 USD
NOU 85	Patrician 2: Add on Infogrames 12/2001 cca. 27 USD
84	The Settlers 4 Missions-CD Ubi Soft 09/2001 cca. 18 USD
84	Mech Commander 2 Microsoft 09/2001 cca. 45 USD
NOU 84	Stronghold Best Computers 12/2001 cca. 36 USD
83	Sacrifice (Classics) Best Computers 11/2001 cca. 18 USD
81	Zeus: Poseidon Monosit 09/2001 cca. 22 USD
81	Conflict Zone Ubi Soft 7-8/2001 cca. 36 USD
80	Ground Control Anthology (Classics) Best Computers 7-8/2001 cca. 27 USD
80	Star Trek: Armada (Classics) Monosit 06/2001 cca. 13 USD
NOU 80	Myth 3 Best Computers 12/2001 cca. 36 USD
79	Shogun: Warlord Edition Best Computers 7-8/2001 cca. 36 USD-
NOU 73	Zoo Tycoon Microsoft 12/2001 cca. 40 USD
NOU 72	World War 3 JoWood 12/2001 cca. 40 USD

CHARTS

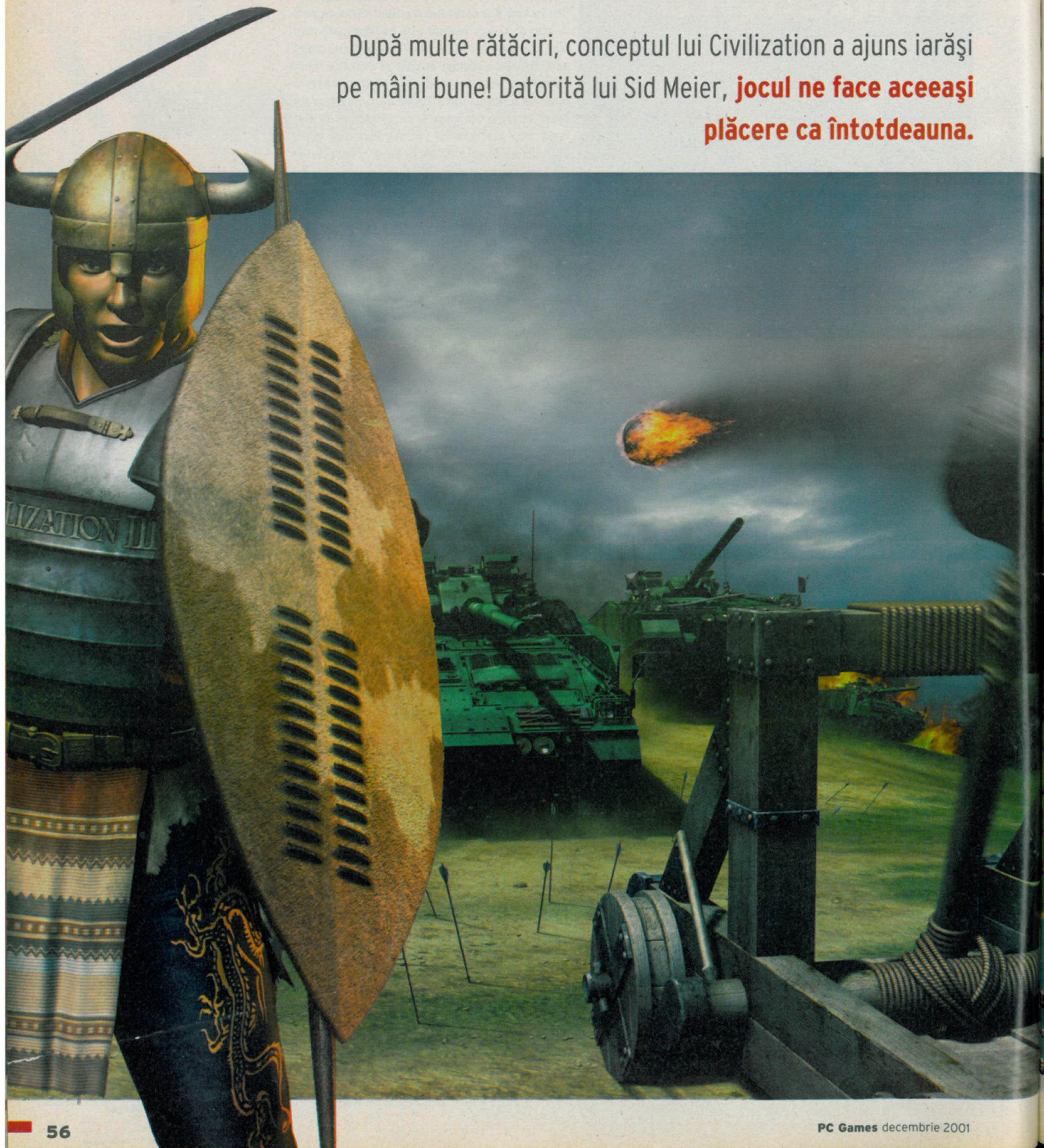
Cele mai îndrăgite jocuri de strategie ale cititorilor revistei PC Games:

- 1** **Age of Empires 2**
RTS | Microsoft
- 2** **Starcraft**
RTS | Blizzard
- 3** **Commandos 2**
RTT | Pyro Studios
- 4** **Civilization 2**
TBS | Activision
- 5** **Sudden Strike**
RTS | CDV
- NOU 6** **Civilization 3**
TBS | Activision
- 7** **Emperor**
RTS | Electronic Arts
- 8** **Jagged Alliance 2**
TBT | Infogrames
- 9** **Desperados**
RTT | Infogrames
- 10** **Settlers 4**
Strategie de construcție | Ubi Soft



Civilization 3

După multe rătăcirii, conceptul lui Civilization a ajuns iarăși pe mâini bune! Datorită lui Sid Meier, **jocul ne face aceeași plăcere ca întotdeauna.**



Acum însă în serios: majoritatea jocurilor își dau duhul deja după partea a doua. Trei serii sunt deja prea mult. Ce să mai vorbim de patru? Dar de cinci? Cinci? Asta chiar că nu poate să aibă succes - mai ales că principiul de joc nu s-a schimbat cu nici o iotă în aproximativ zece ani. OK, a mai avut câte o mică completare, mai o idee nouă, dar dacă e să fim sinceri, fiecare **Civilization** se joacă la fel.

Vreți o excepție? Nu există. **Civilization 3** nu reinventează roata. Nici un pic măcar. Dar face câteva lucruri foarte clar: faptul că grafica nu înseamnă totul, de exemplu. Sau că poate funcționa și a cincea parte.

Apropo de grafică: programatorii lui **Civilization** nu au putut-o suferi niciodată. Animații, rendering și modele pline de detalii au fost ținute ani la rând în sertar. Funcționalitatea spartană a

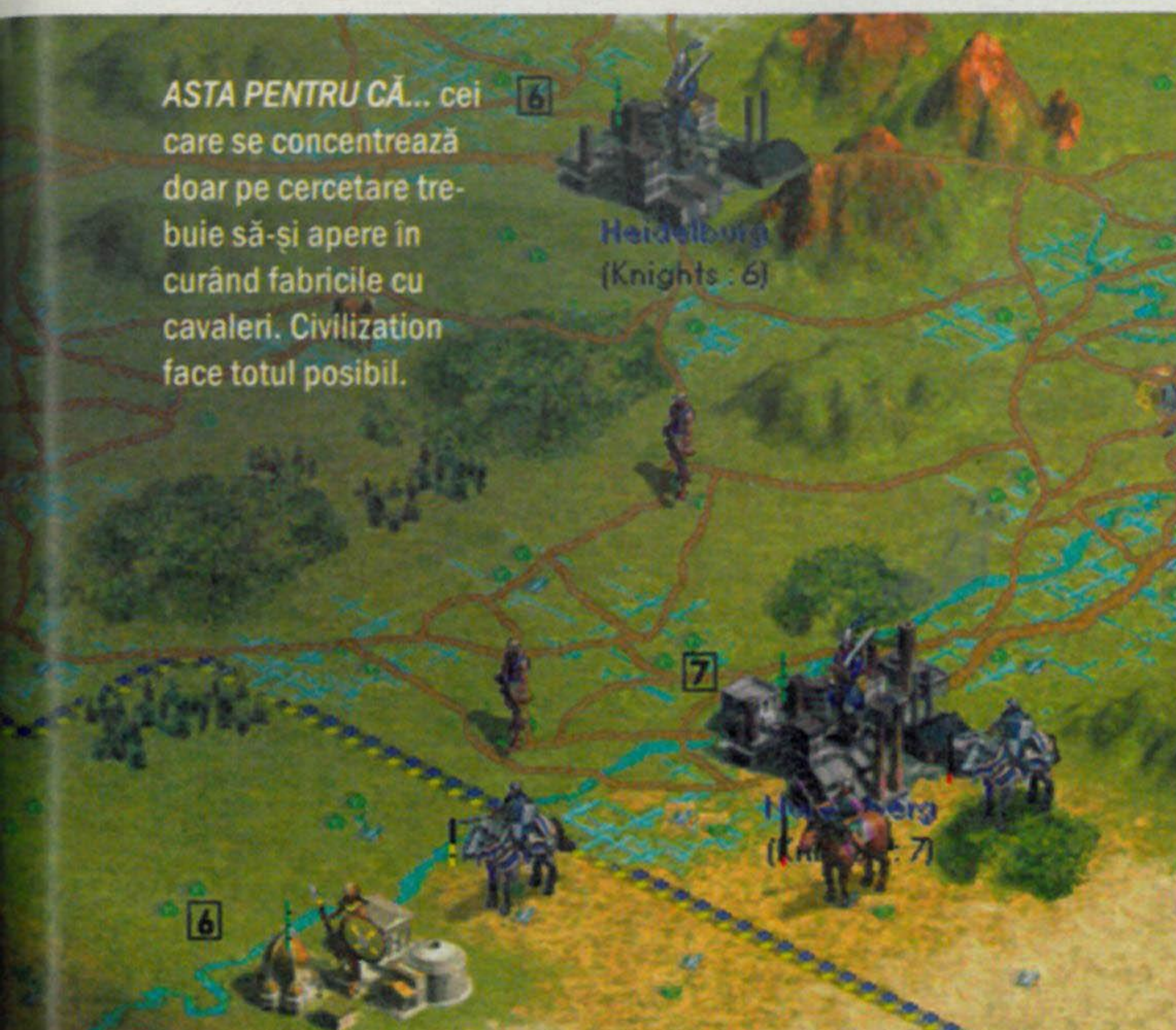
fost întotdeauna atuul, iar **Civilization 3** încoronează acest principiul Harta lumii se prezintă în aceeași perspectivă izometrică obișnuită, e ceva mai colorată, dar nu a devenit neapărat mai frumoasă. Revoluționară însă pentru Civ e mișcarea trupelor și unităților. A fost cumva o animație? Într-adevăr! În trei faze și ca urmare nu prea cursivă, dar totuși. Background-ul muzical intră la categoria "stinge-l și pune

un CD" - bla-bla-ul marțial e enervant deja după primele cinci minute de joc.

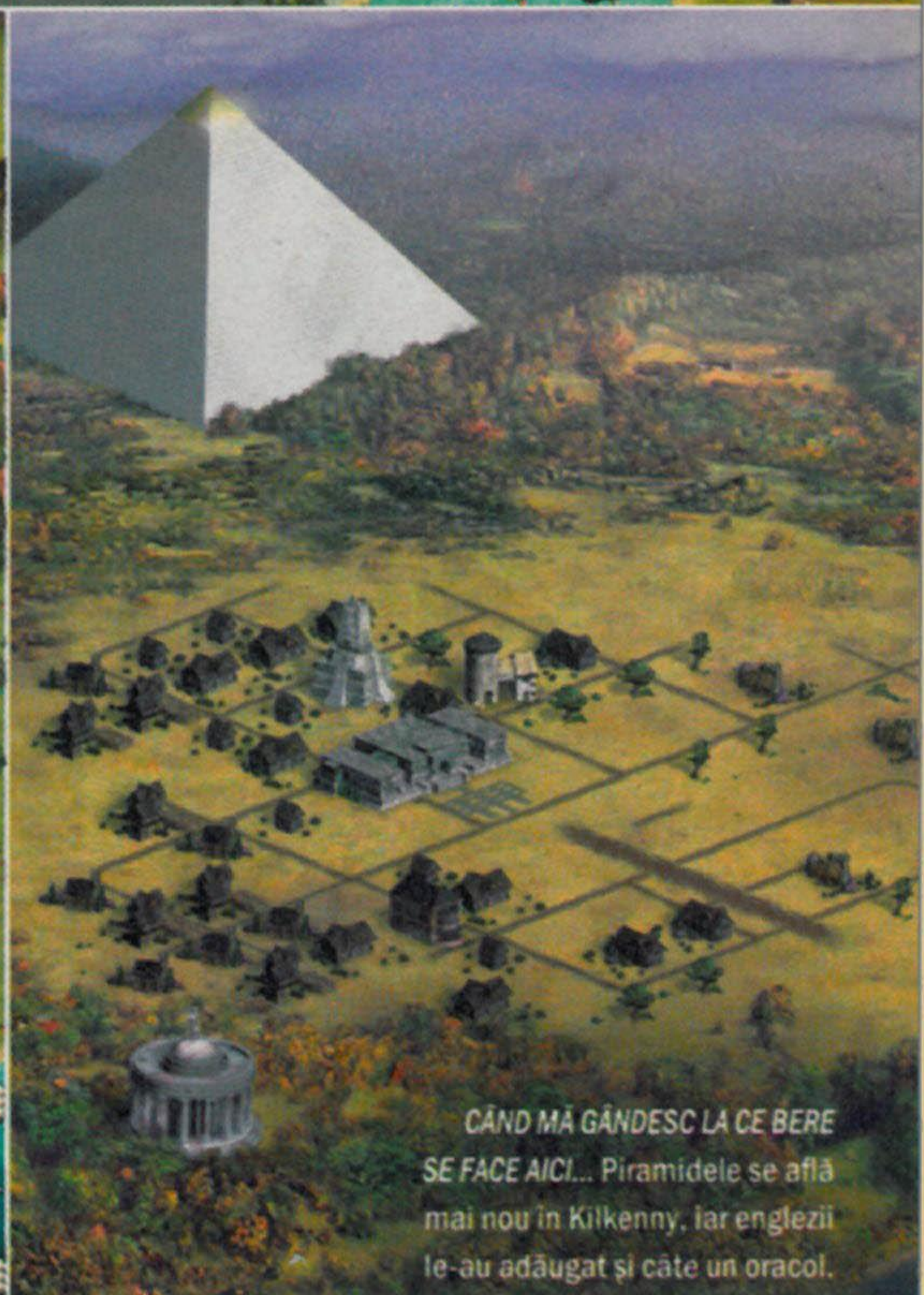
Din cele 21 de civilizații ale predecesorului au mai rămas doar 16. Pe una dintre ele trebuie să o călăuziți în mod turn-based până în Epoca Spațială. Pentru aceasta trebuie să fondați orașe, să descoperiți tehnologii noi și să înfrângeți inamici - nu neapărat în această ordine, căci sunteți liber să vă folosiți de strategii

INTELIGENT Cu Catherina a Rusiei nu prea se poate glumi. Noul mod diplomatic vă lasă mult spațiu de joc pentru tot felul de afaceri.

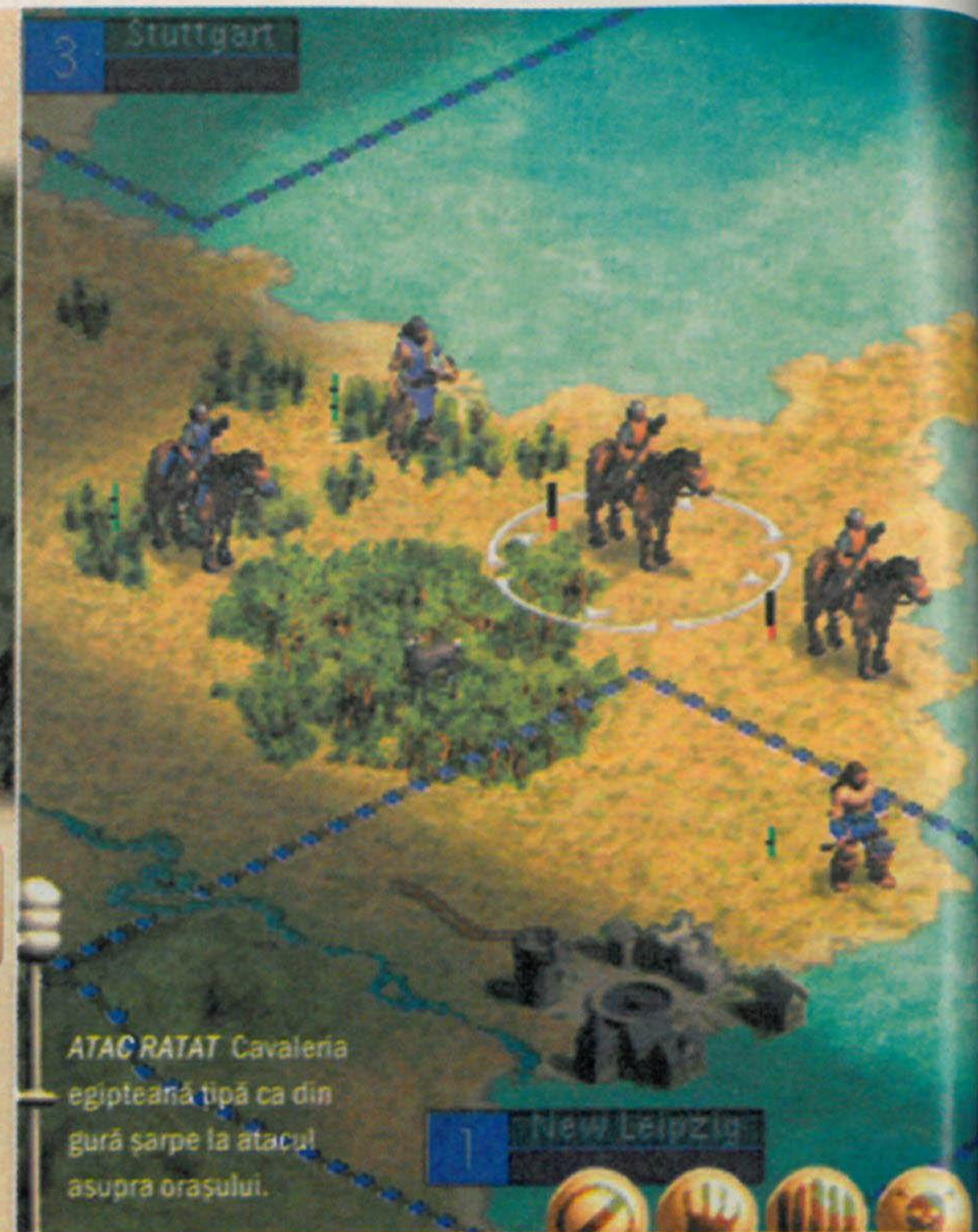
ASTA PENTRU CĂ... cei care se concentrează doar pe cercetare trebuie să-și apere în curând fabricile cu cavaleri. **Civilization** face totul posibil.



IMPERIUL BRITANIC În Evul Mediu puneți piatra de temelie pentru succesele viitoare - trebuie să dați bice mai ales la construcția orașelor dvs.



CÂND MĂ GÂNDESC LA CE BERE SE FACE AICI... Piramidele se află mai nou în Kilkenny, iar englezii le-au adăugat și câte un oracol.



ATAC RATAT Cavaleria egipteană tipă ca din gură șarpe la atacul asupra orașului.

NOTTINGHAM N-O DUCE RĂU

În ecranele orașului stabiliți activitățile de construcție și-i puneți pe cetățeni la tot felul de munci.

proprii pentru a obține victoria. Civilizațiile rivale se deosebesc acum mai mult una de cealaltă: fiecare popor dispune de două caracteristici tipice și este capabil să producă o unitate specială unică. Astfel, orașele romane produc mai mult aur, trupele germane câștigă mai repede experiență, iar imperiul aztec nu devine anarhic în timpul unei schimbări de guvern. În practică, aceste schimbări

de detaliu au o importanță majoră, căci fiecare civilizație își cere acum propria tactică, crescând astfel factorul de menținere a satisfacției. La AI-ul inamicilor au meșterit vizibil creatorii. Nemernicii se comportă neașteptat de inteligent, mai fac câteodată câte o alianță împotriva voastră și-și apără granițele cu toată suflarea. Chiar și pe "chieftain" poți transpira la un moment dat

din abundență.

La fel de bine prelucrat este și modul diplomatic. Puteți profita acum de fiecare detaliu. Un oraș contra a două tehnologii. Câteva monede de aur pe rundă contra unei hărți a lumii. Cadouri scumpe pentru o întâlnire cu șeful irokezilor. Principiul bine cunoscut din Civilization 2 "eu îți arăt ce am și tu mi le arăți pe ale tale" nu mai funcționează.

Adversarii încearcă cu fiecare ocazie să vă păcălească și vă pun niște condiții inacceptabile. Îi puteți înlănzi pe băieții cei nesătui plătind tribut, iar câteodată face minuni o mică expediție până în fața orașului inamic.

De îndată ce îngropați securea războiului și vă croiți accesul spre un oraș al rivalului puteți câștiga bani frumoși făcând comerț cu el. Nu mai există binecunoscutele

DOMESTIC ADVISOR

From cities: +158
From taxmen: +0
From other civs: +0
From interest: +0

Income: 158

Expenses: 160

Treasury: 289 Gold

Net Loss: -2

Shrinking!

-127: Science
-0: Entertainment
-14: Corruption
-19: Maintenance
-0: Unit costs
-0: To other civs

Engineering (8 turns)
Government Monarchy

King, our citizens in Coventry are happy.

More

Cities

Population

Producing

London

20.2 3.17 2.22

4

3.4

19

3



Wealth (1 turn)

York

18.2 3.11 4.17

4

3.6

15

2



Wealth (1 turn)

Nottingham

22.1 2.18 2.27

4

3.7

24

3



Sun Tzu's ... (12 turns)

Hastings

24.4 2.8 4.28

2

5.5

25

3



Wealth (1 turn)

Canterbury

18.1 0.15 0.29

4

3.4

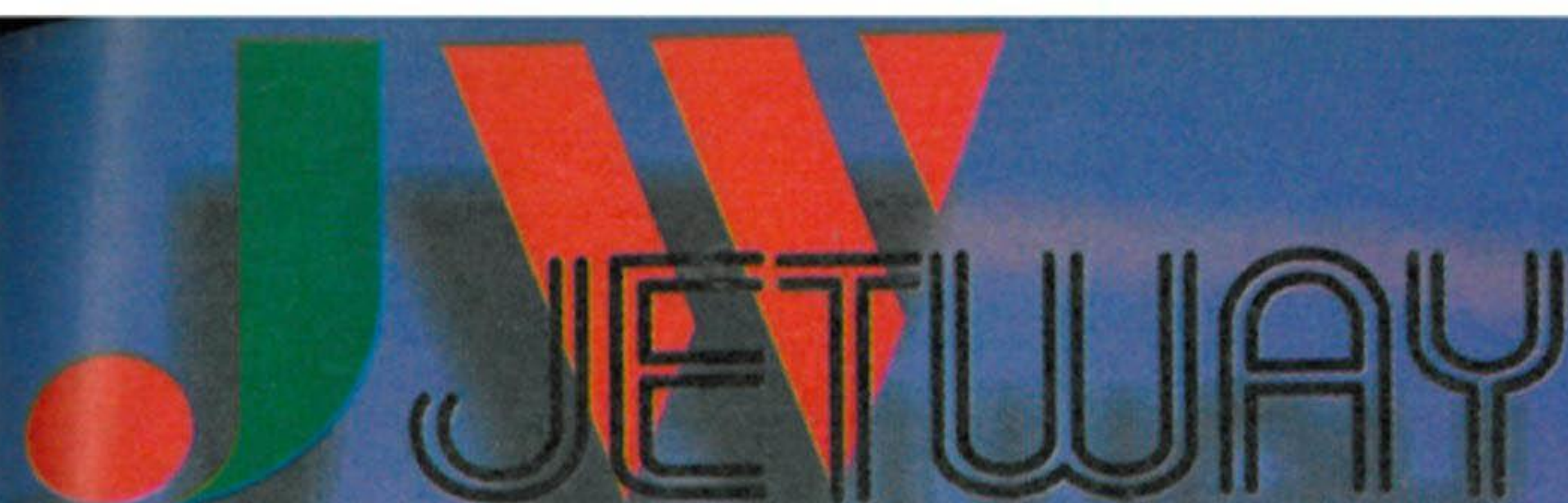
25

4



Wealth (1 turn)

DINTR-O PRIVIRE În ferestrele de consultantă vă informați nu numai despre propriul imperiu, ci și despre forma de guvernământ și impozite.



ULTRA PRO COMPUTERS



Jetway Information Co.

este o firmă cu o experiență de peste 15 ani în domeniul proiectării și producerii de plăci de bază și periferice. Produsele sunt proiectate să îndeplinească toate standardele internaționale, iar toate procedurile de fabricație sunt compatibile cu recomandările ISO.

În plus departamentul de proiectare continuă cercetarea și dezvoltarea noilor arhitecturi pentru a implementa noile soluții tehnice de avangardă în domeniul hardware.



Placa Video Wonder 7000

- *NVIDIA GeForce3
- *RAMDAC : 350MHz
- *Core Clock : 200MHz
- *Memory Clock : 460MHz
- *Memory Interface : 128bit
- *InfiniteFX engine for full programmability
- *LightSpeed Memory Architecture for unmatched performance
- *Surface engine for high-order surfaces and patches



Placa de Baza 867AS

- *Support Socket A for AMD Athlon / Duron CPU
- *VIA 8366 Chipset
- *266MHz F.S.B. With Double Data Rate
- *4x AGP mode
- *On board Ac97 Audio CODEC
- *Support Ultra DMA 33/66/100 functions
- *Support PC Health Monitoring On Post Screen
- *5x PCI, 1xAGP, 1xAMR, 2xDIMM, 2xDDR, 4xUSB

Placa de Sunet 738S1

- *CRT 3D audio technology
- *Supports Microsoft DirectSound 3D
- *Aureal's A3D Interfaces
- *Supports two and four channels speaker mode
- *Full duplex playback and recording with built-in of 16bit CODEC
- Support Win 98, Win 2000, Win NT4.0

Adresele magazinelor **ultra PRO**



IT SUPERMARKET
BUCURESTI
B-dul N. Titulescu nr. 64
Telefon: 01-222.20.36
Fax: 01-223.22.84



IT SUPERMARKET
BUCURESTI
Sos. Stefan cel Mare nr. 54
Telefon: 01-211.70.90
Fax: 01-210.22.76



IT SUPERMARKET
BUCURESTI
B-dul Kogalniceanu nr. 10
Telefon: 01-310.11.65
Fax: 01-310.11.62



CONSTANTA
B-dul Ferdinand nr. 89A
bl. AR1
Telefon: 041-615.000
Fax: 041-618.080



TIMISOARA
Piata Marasti nr. 1-2
Telefon: 056-430.599
Fax: 056-435.638

Pentru distribuitori



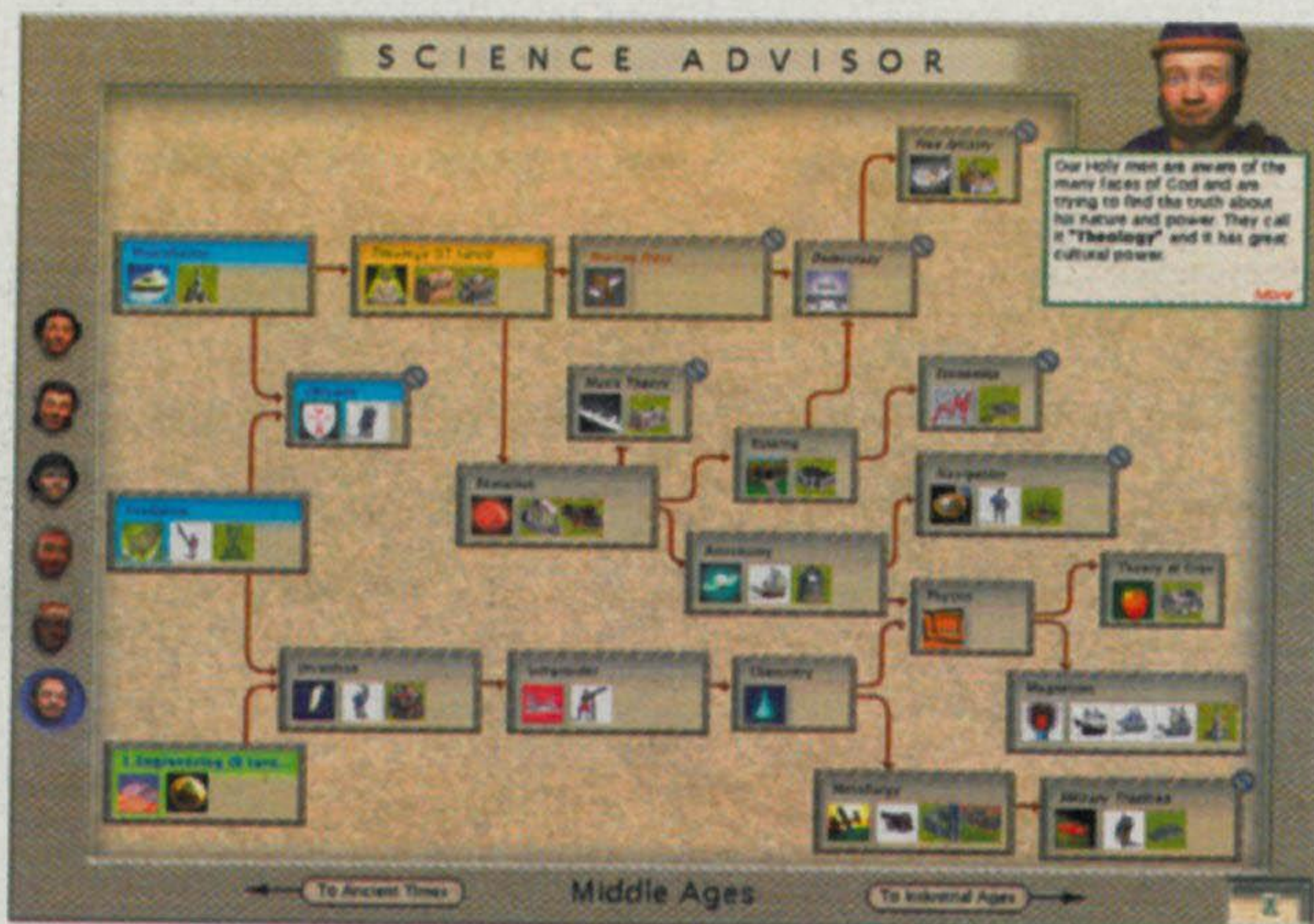
Calea Griviței nr. 397 (piața Chibrit) Tel: 22.44.535 Fax: 22.45.586

BUCURESTI
B-dul Natiunile Unite nr. 3
Telefon: 01-33 6.45.63

BUCURESTI
Sos Iancului nr. 59
Telefon: 01-250.3 9.04

TEOLOGIE SAU ARTĂ
INGINEREASCĂ?

82 de tehnologii
așteaptă să fie des-
coperite și cerce-
tate. Consultantul
economic vă stă la
dispoziție oricând.



caravane, comerțul se face
acum "online", prin clicuri de
mouse.

Cu totul nouă e influ-
ența culturală a imperiului
propriu. Cu cât aveți mai
multe clădiri și mai multe
minuni - a căror bonusuri
nu mai sunt chiar atât de

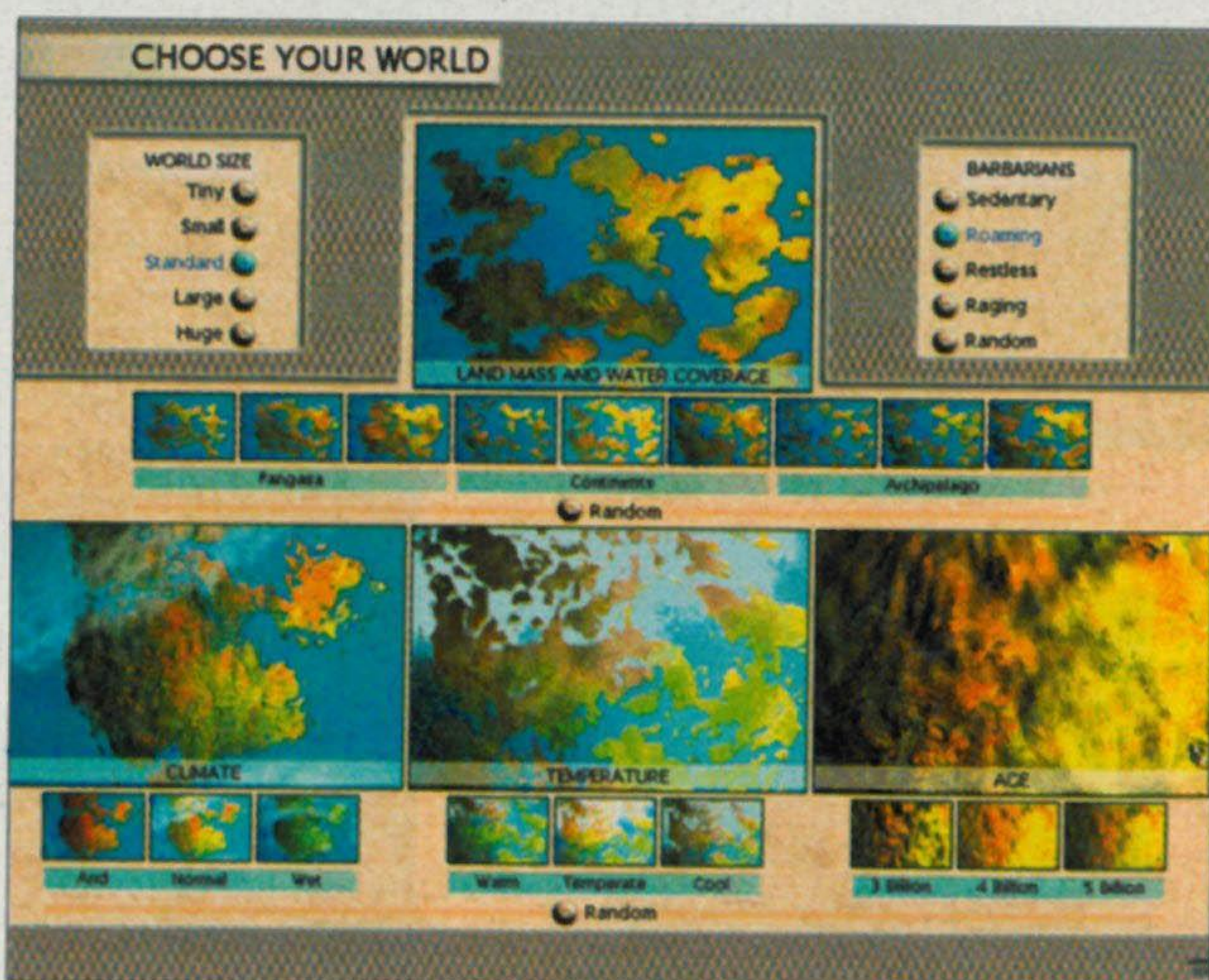
foarte repede la influența
străină.

Altfel, echipa de la Firaxis
a depus multă muncă la capi-
tolul detalii: multe materii
prime devin vizibile pe hartă
doar după ce descoperiți
anumite tehnologii, unitățile
militare urcă pe scara expe-

Fiecare civilizație dispune de două caracte-
ristici de început și produce câte o unitate
specifică - **îți vine să joci la nesfârșit.**

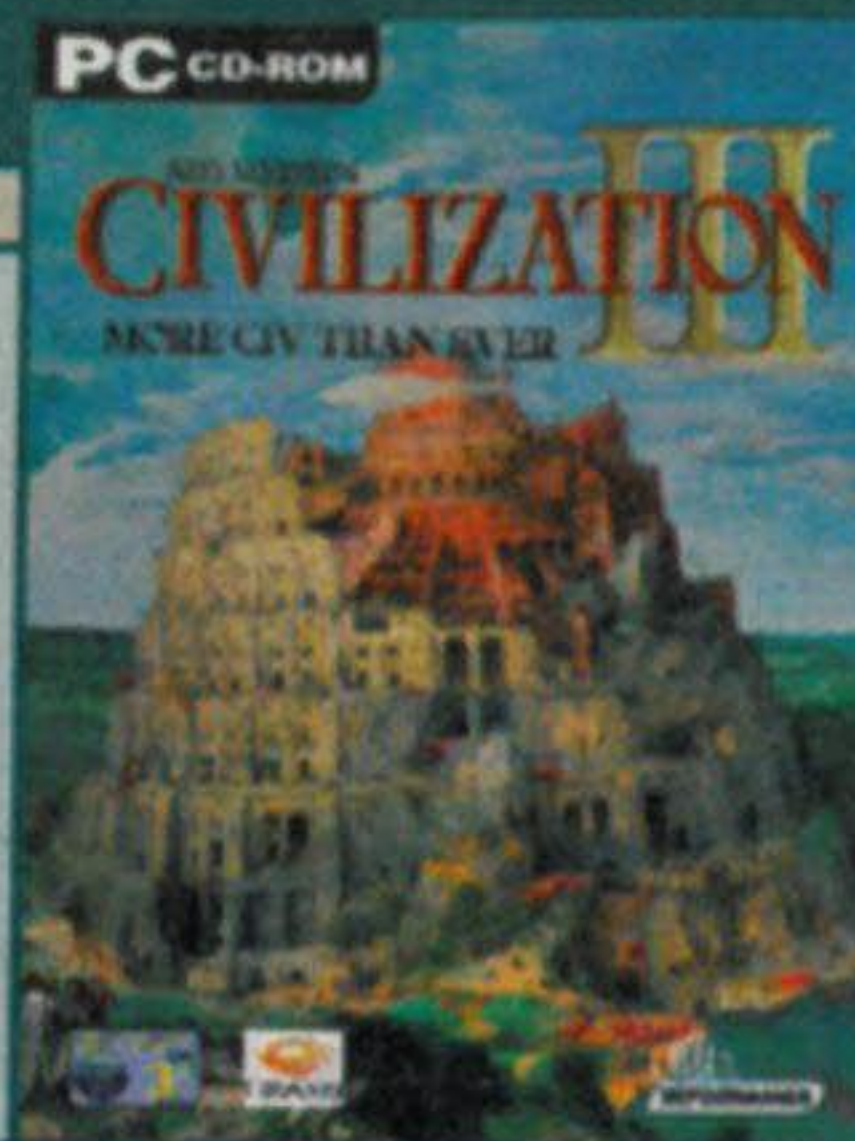
marcante ca la predecesori -
cu atât vi se extinde mai mult
cultura. Regiunea astfel
acoperită este făcută cunos-
cută în joc printr-o ramă
colorată. Dacă acoperiți cu ea
un oraș dușman se poate
întâmpla ca adversarii să fie
impresionați de modul
vostru de viață și să schimbe
spontan partea. O valoare
culturală ridicată vă ajută
la cucerirea diferitelor sate,
căci țaranii se adaptează

rienței și-și îmbunătățesc
puterea de luptă și punctele
de viață, iar țăranii necesari
pentru construcția unor noi
orașe devin tot mai greu
de produs - ceea ce nu-l împie-
dică însă pe adversar să-și
extindă granițele într-un
avânt imperialist nerușinat.



SETĂRI Creați
o lume nouă
cu câteva clicuri
de mouse.

TESTCENTER

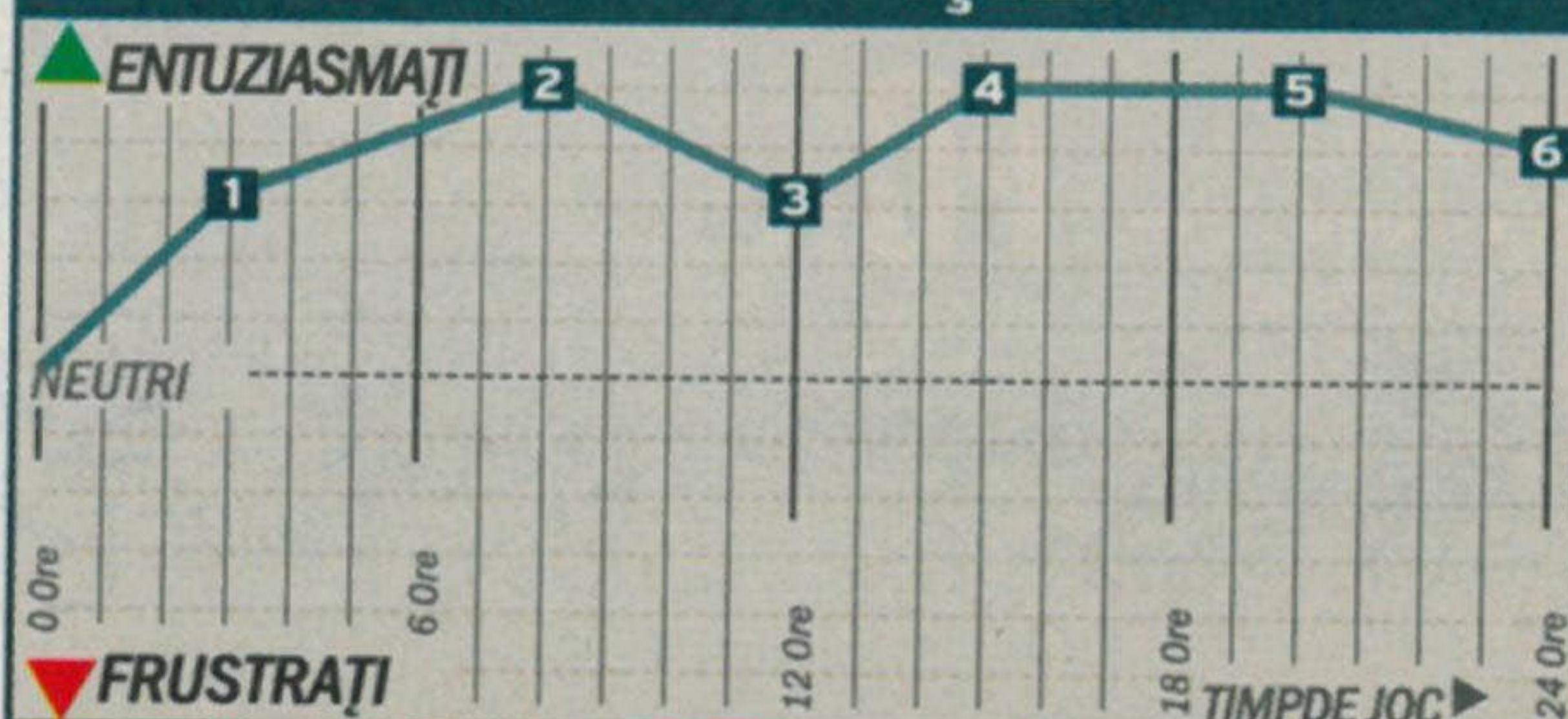


- 16 civilizații
- 24 minuni ale lumii
- două caracteristici
tipice pentru fiecare
civilizație
- o unitate specială /
civilizație
- 46 unități militare
- șase condiții de victorie
- opt bunuri comerciale
- lumi generate aleator
sau alternativ poate fi
ales Pământul
- tutorial inteligibil
- sistem de ajutor inte-
grat și o enciclopedie

CIFRE ȘI DATE:

Gen:	TBS
Jocuri asemănătoare:	Civilization 2, Call to Power 2, Alpha Centauri, Test of Time
Producător:	Firaxis
Alte jocuri ale aceluiși prod.	Alpha Centauri, Gettysburg, Sim Golf
Publisher:	Infogrames
Site-ul oficial:	www.civ3.com
Site-ul oficial al publisherului:	www.infogrames.com
Site-ul oficial al producătorului:	www.firaxis.com
Fansite:	www.civ3.com
Recomandarea de vârstă:	fără limită de vârstă
Termen:	a apărut
Preț:	cca. 40 USD
Conținut pachet:	manual, hartă de referință
Durată de joc medie:	80 ore

GRAFICUL MOTIVAȚIEI



OPINII
MARIUS TEPELEA



Seria **Civilization** este o adevărată epopee a
TBS-urilor. Încă de la prima parte, Sid Meier
aducea acea poftă de joc, pe care adevăra-
ții fani ai strategiei o vor regăsi cu plăcere în
ultima sa creație. Poate nu este bine să folo-
sim cuvinte mari, dar **Civilization 3** se ridi-
că la înălțimea așteptărilor: grafica, deși
este 2D, reușește să captiveze. Sunetele,
atât cele de ambient, cât și ale unităților
sunt bine alese. Jucabilitatea este extraor-
dinară datorită simplității comenzilor, inter-
feței, dialogurilor, care oferă totul prin mini-
mul necesar, fără a încărca inutil ecranul.

Civilization 3 - cel mai bun
joc de strategie al anului?

Chiar și un începător nu va întâmpina pro-
bleme în controlul jocului și înțelegerea
conceptelor. Un fan **Civ** va pierde nenumă-
rate nopți în compania jocului, putând să-l
rele de fiecare dată cu aceeași plăcere. Im-
periul vostru vă așteaptă, pentru a intra în
istorie, o altă istorie, scrisă de voi, poate
mult mai frumoasă și mai justă decât reali-
tatea. Sigur că se pot găsi și puncte mai ne-
reușite, însă ele nu afectează cu nimic sa-
tisfacția oferită de **Civilization 3**.

CIPRIAN COROIANU



Civilization 3 este la fel de atractiv grafic ca
Gică Petrescu în ultimele apariții TV - ei și?
Încă mă uit cu plăcere la prima serie Star
Trek, apărută acum câteva zeci de ani. Ace-
lași lucru mi se întâmplă și cu **Civ 3**: odată
început nu pot să mă las nicicum de el.

Monstrul sacru
al strategiei se întoarce!

Clasicul "numa" să-mi vină rândul și vă arăt
eu vouă! ", mânia pe sine însuși când îmi
pierd un oraș slab apărat... În cei aproape
cinci ani care au trecut de apariția lui **Civ 2** ne
întrebăm cu toții dacă vârtejul megalomaniac
al legendarului Sid Meier va aduce inovații
seriei. Trebuie să recunoșc că noutățile din
joc nu sunt prea inovative, dar îndeajuns de
captivante pentru a-mi redeștepta vechea
manie. Cele trei noi concepte - frontierele,
cultura și resursele strategice - reușesc să
răstoarne regulile jocului. Între acestea, nu-
mai faptul că resursele nu apar pe hartă atât
timp cât civilizația jucătorului nu a făcut des-
coperirea științifică necesară pentru a le ex-
ploata este o idee care bulversează toate
strategiile clasice. În ceea ce privește multi-
player-ul, va trebui să așteptăm dulcea pri-
măvară, doar s-o îndura de noi nenea Sid!

TESTUL DE RULARE

LEGENDĂ: Tehnic imposibil Nerecomandat Acceptabil Optim

MINIMAL DETAILS



Civilization 3 este un joc satisfăcător. Pe toate calculatoarele noastre de testare a rulat fără probleme. Sistemele neconfigurate optim mai dau rateuri din când, iar jocul agită puțin. Granița durerii: PII 233, 32 MB RAM, Voodoo3. Atenție să aveți instalate toate driverele actuale și să nu fie alte programe pornite în fundal.

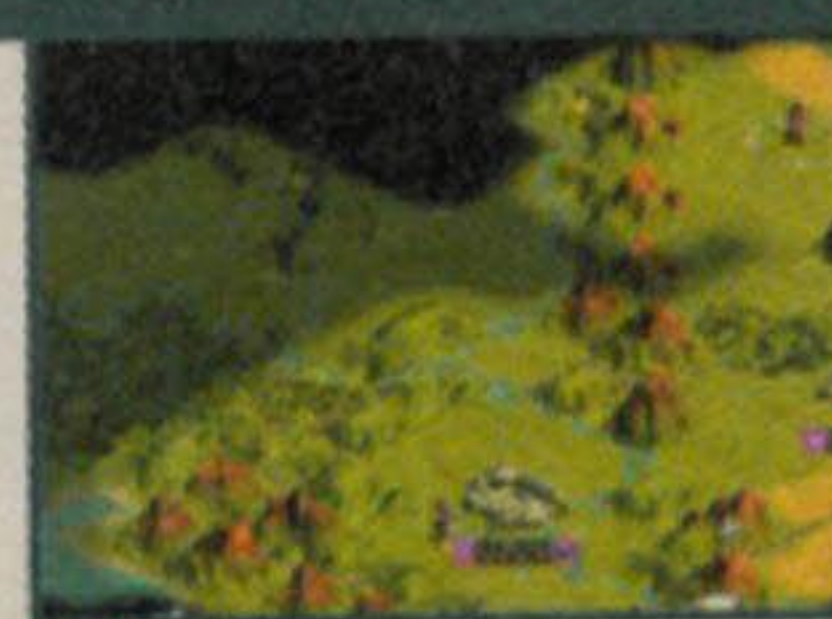
	640 x 480	800 x 600	1.024 x 768
PIII 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
PIII 1.000/256			
Athlon 1.200/256			
P4 1.400/256			
PIII 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
PIII 1.000/256			
Athlon 1.200/256			
P4 1.400/256			
PIII 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
PIII 1.000/256			
Athlon 1.200/256			
P4 1.400/256			

MAXIMAL DETAILS

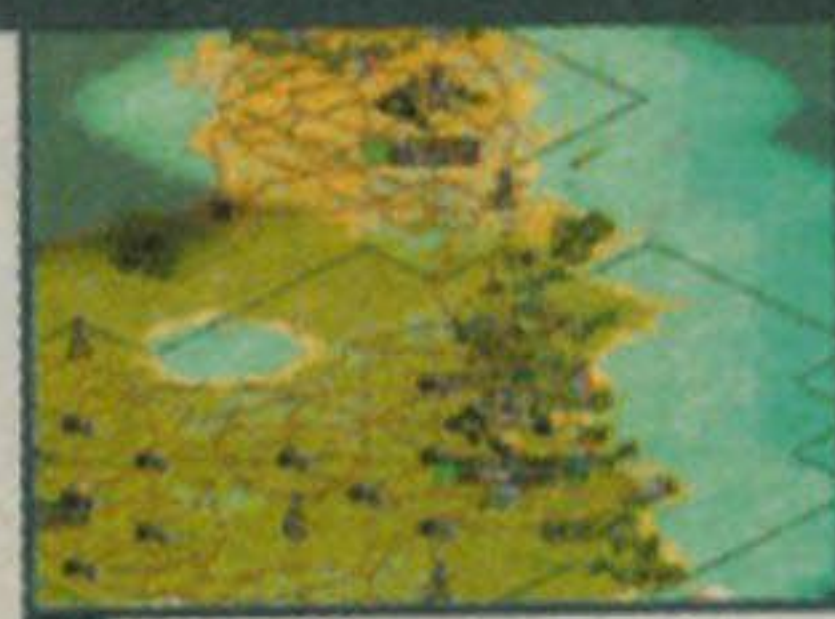


	640 x 480	800 x 600	1.024 x 768
PIII 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
PIII 1.000/256			
Athlon 1.200/256			
P4 1.400/256			
PIII 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
PIII 1.000/256			
Athlon 1.200/256			
P4 1.400/256			
PIII 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
PIII 1.000/256			
Athlon 1.200/256			
P4 1.400/256			

PUNCTE CARE (NU) MOTIVEAZĂ



1 Primele orașe au fost fondate și se stabilesc primele contacte diplomatice. Sunteți introduși rând pe rând în detaliile noi. Vă mai ajută și tutorialul.



2 Aveți mâinile superocupate. Un astfel de imperiu cu atâtea orașe și așezări necesită o muncă cu adevărat de erou. Timpul trece ca-n zbor.



3 Încet, încet, treaba devine rutină. Administrarea orașelor devine monotonă după un timp. Ce-ar fi să încercați un grad mai ridicat de dificultate?



4 Am reușit! După bătălii care-ți scot peri albi, poporul a ajuns în epoca călătoriilor spațiale și a câștigat jocul. Dar mai este atâta de văzut...



5 Se întâmplă! După ce ai transpirat abundent să-ți clădești civilizația, apare un alt popor care câștigă jocul. Și aceasta nu-ți dă deloc satisfacție...



6 Civilizații variate, grade de dificultate clare, lumi generate aleator: jocul se poate relua la nesfârșit. Păcat că nu există un editor și un mod multiplayer.

ÎN COMPARAȚIE

	Heroes of Might & Magic 3	Call to Power 2	Civilization 3	Pro & Contra
GRAFICĂ	68	34	46	+ vedere de ansamblu foarte bună + Animații de neconceput d.p.d.v. tehnic + Harta foarte săracă în detalii + Zoom foarte prost asupra orașului
Bogăția detaliilor lumii prezentate	81	60	62	
Bogăția detaliilor obiectelor	54	35	42	
Diversitatea lumii virtuale	77	38	56	
Animația figurilor	61	26	40	
Efecte	63	12	31	
SUNET	73	71	15	+ se poate dezactiva + Gălăgie și sunete enervante
Musică	75	73	23	
Efecte de sunet	72	69	21	
Voci și comentarii	71	70	0	
CONTROL	78	70	75	+ fiecare acțiune are hot-key + hexagoanele se pot activa optim + Meniul parțial supraincârcat
Navigare, control confortabil	79	71	77	
Precizia controlului	83	77	80	
Perspectivă	71	62	67	
ATMOSFERĂ	80	69	75	+ așa înveți cu plăcere istoria + comentarii utile ale consilierilor + Filmulețele cu minunile lumii sunt de două parale
Tensiune, surprize	86	81	92	
Realism	77	83	85	
Story, dialoguri, comentarii	80	67	76	
Înscenări	75	45	45	
DESIGNUL JOCULUI	75	79	81	+ tactică solicitantă a inamicului + factor de dependență ridicat + joc interminabil + Dă dureri de cap începătorilor din cauza complexității ridicate
Grija față de începători	81	51	74	
Schimbari	73	90	91	
Adaptarea la gradul de dificultate	82	88	88	
A.I.	58	81	85	
Profundimea jocului	79	92	95	
Inovativitate, originalitate	76	74	50	
MOD MULTIPLAYER	73	47	-	+ Multiplayer-ul e așteptat în add-on-ul din primăvara anului 2002
Atractivitate	81	42	-	
Suport din partea producătorului	72	50	-	
Interacțiune, comunicare	67	50	-	

LEGENDĂ

Mai slab decât jocurile luate în comparație

Mai bun decât jocurile luate în comparație

PUNCTAJ CIVILIZATION 3

PRODUCĂTOR Firaxis

DISTRIBUTOR Monosit

PREȚ cca. 35 USD

TERMEN a apărut

NECESAR Pentium 300

32 MB RAM

HDD: 400 MB

RECOMANDAT Pentium 500

64 MB RAM

HDD: 800 MB

SUPPORT

OpenGL

Force Feedback

MULTIPLAYER

Single-PC 1

Rețea -

Internet -

1 jucător / pachet

GRAFICĂ 46%

SUNET 15%

CONTROL 75%

ATMOSFERĂ 75%

DESIGN 81%

MULTIPLAYER -

85



Zoo Tycoon

Aici răcnește leul
și se plimbă ursul:
cu Zoo Tycoon,
Microsoft ne
oferă cel mai
interesant
simulator de
construcție de la
Rollercoaster
Tycoon încoace.

După 36 de luni trebuie să aveți măcar un pui de panda! Pe cât de simplu sună, pe atât de grea este această sarcină, care este doar una dintre cele 13 oferite de **Zoo Tycoon**. Până să ajungeți aici însă aveți de învățat foarte multe lucruri despre animale și deja sunteți în stare să construiți o cușcă chiar și cu mâna stângă. Bineînțeles că e nevoie de puțin management al personalului și de ceva gândire economică, lucruri care desigur fac parte din capacitățile unui director de grădină zoologică. Și ca să nu fiți supra-solicitați din start, e bine să vă ocupați mai întâi de cele trei tutoriale care vă creează posibilitatea să vă adaptați mecanicii jocului și controlului acestuia. Mai mult nici nu vă trebuie pentru a vă năpusti ulterior cu toată forța

asupra campaniilor sau asupra jocului liber. Cel din urmă scop e să ajungi la ideala situație în care să poți sta foarte relaxat, fără să te afli în stres și să-ți construiești grădina zoologică după bunul plac. Pentru început activați cel mai mare capital posibil și vă alegeți una dintre hărți. Acestea se diferențiază în funcție de mărime și de tipul de peisaj. Munții, deșertul, pădurea tropicală sau peisajul cu lună plină sunt doar patru din cele în total 28 de setări care vă stau la dispoziție. În scenarii e vorba, ca și în precursori, despre anumite sarcini care trebuie îndeplinite într-o anumită perioadă de timp. Acestea sunt cuplate de cele mai multe ori cu anumiți parametri și exprimă în acest mod calitatea parcului dumneavoastră: mulțumirea animalelor și a vizitatorilor,

numărul raselor de animale existente și dotarea cuștilor, numărul de vizitatori și o evaluare abstractă a întregului sistem în funcțiune. O misiune tipică cere, de exemplu, cel puțin 100 de vizitatori, șase rase diferite de animale și un premiu Zoo din cele 55 existente. Mai încolo e mai dificil. Ia ascultați: "Oferiți la 20 de animale din savană câte un nou cămin!". Și desigur nu e voie să uităm că mijloacele financiare sunt de regulă mult prea reduse, mai ales în primele luni. Pe lângă acestea, mai intervin și alți factori: fie că e vorba de spațiul care este prea restrâns, fie presează timpul, fie anumite rase de animale necesită dotări speciale (cuști speciale pentru ursuleții panda, plante speciale, programe de antrenament pentru calificarea personalului); de toate

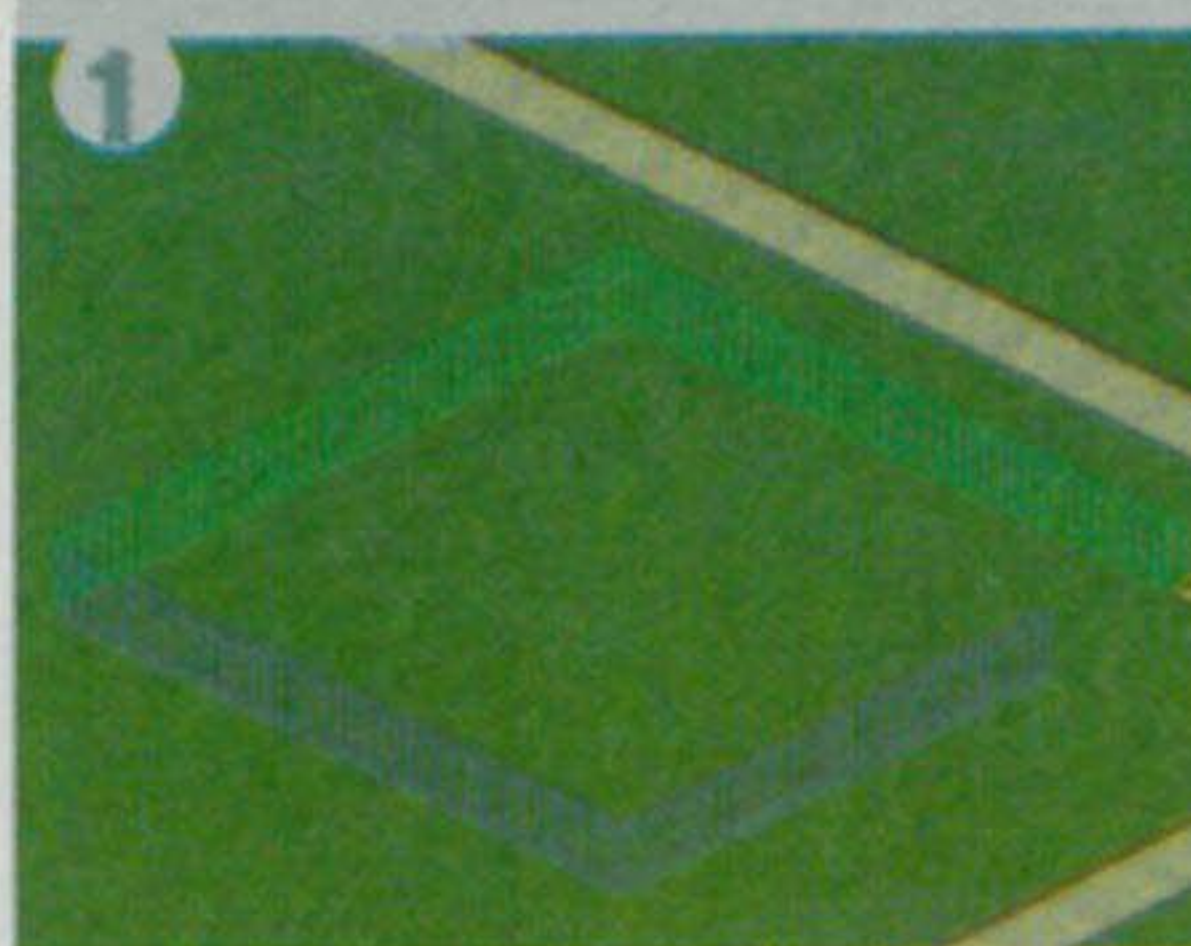
trebuie să ții seama. Scenariile devin de-a dreptul captivante, chiar dacă la început trebuie parcursă procedura standard: construiești două cuști, angajați pentru fiecare un îngrijitor și un om de serviciu, construiești un restaurant și o toaletă. În rest, acțiunea se derulează în mod corespunzător misiunii respective, dar capitalul de bază e deja mult diminuat. Și să iei pur și simplu un credit - ca în **Rollercoaster Tycoon** - din păcate în **Zoo Tycoon** nu se poate. Când ajungi pentru prima dată la ananghie cu banii, de cele mai multe ori vă ajută vreo 10.000 de dolari donați de către o organizație de caritate, sumă cu care vă mai scoateți la liman. Mai aveți parte și de premii monetare pentru un design excelent și în plus vizitatorii mulțumiți mai lasă câte un bacșiș rezonabil. N-am reușit, din păcate, să recunoaștem în acest joc un sistem sau măcar un model rentabil, pe baza căruia să poți să scoți profit. Merită încercată creșterea animalelor: introduceți pur și simplu un mascul și o femelă, din aceeași specie, într-o cușcă și vă îngrijiți ca acestora să le meargă bine. Când puii au crescut, îi vindeți și încasați astfel sume frumoase. Dacă reușiți să înmulțiți speciile amenințate de dispariție, câpătați premii suplimentare. Surse bune de venituri sunt restaurantele, chioșcurile și tarabele cu suveniruri. Ce anume doresc animalele și vizitatorii în mod exact, este redat de joc sub forma unor mesaje afișate pe ecran. O privire atentă și o analiză a finanțelor se poate face pe baza diagramei. Pentru acest lucru, cât și pentru planificarea construcțiilor e bine să faceți uz de funcția de pauză. Sistemul economic nu este optim, fiindcă întotdeauna ai nevoie de o sumă mare, atunci când nu dispui de fonduri. Iar la final ai o groază de bani, cu toate că deja ai construit totul. E clar că acest lucru face parte dintr-un simulator de construcție, însă atunci îmi doresc ca sistemul să fie puțin mai echilibrat. Ceva de genul siguranței în planificare nu există nicidecum, pentru că nici creșterea natalității printre animale și nici schișele nu trebuie să existe la un anumit termen definit. Reproșul

lipsei de echilibru este valabil și pentru scenarii: ori ești gata după jumătate de timp și apoi nu-ți rămâne decât să aștepti până când se termină (nu se poate modifica viteza de desfășurare a acțiunii), ori te trezești că timpul a trecut și ai încă o grămadă de treburi neterminate. Cine nu are nevoie de un asemenea stres e bine să aleagă opțiunea de timp infinit. Atunci și cercetarea primește o importanță mult mai mare decât într-o campanie. La început, doar foarte puține rase de animale, cuști, grădini și plante vă stau la dispoziție. Producătorii evită astfel, ca de la bun început să ai de a face cu animalele pretențioase. Gorilele de munte, ursuleții panda sau leoparzii de zăpadă sunt mulțumiți doar atunci când le sunt oferite condițiile optime. De aceea e mai bine să începeți cu lei, pinguini sau zebre. Cunoșcătorii jocului pot încerca și cu mai multe rase de animale în aceeași cușcă. Am testat girafele împreună cu zebrele, păunii și gazelele și toate s-au simțit bine. Cum se construiește un asemenea mixaj într-un singur țarc puteți urmări în imagini. Pe lângă cuști puteți construi și alte adăposturi precum colivii pentru păsări, bazine pentru reptile sau grajduri unde vizitatorii au posibilitatea să mângâie animalele. Acestea nu aduc profituri suplimentare precum restaurantul, dar măresc nivelul de mulțumire al vizitatorilor.

Din păcate, grădina zoologică mai e bântuită și de niște animale nedorite: bug-uri. Un exemplu pentru acest fenomen îl reprezintă scenariul "Salvați animalele de pradă!" unde pentru fiecare cușcă trebuie atins un factor de bunăstare de nivelul 85. La țarcul leoparzilor de zăpadă această valoare nu trecea nici cum de 84. Programul a propus să ascultăm de sfaturile îngrijitorului de animale. Și acesta spunea: "Cușca este întocmai adecvată pentru aceste animale!" Așa că ne-am pus pe studii pentru a vedea cu atenție care este descrierea exactă pentru leopardul de zăpadă și am încercat să dibuim indicațiile ascunse. Rezultatul: am mărit cușca fiindcă aceștia necesită foarte mult spațiu, le-am oferit, mură în gură, câțiva țapi ca să aibă ce vâna și în

Construirea țarcului

Una dintre sarcini constă în construirea unui cămin ideal pentru animale care să corespundă cât mai mult realității. Luăm exemplul unui urs Grizzly și expunem etapele tipice.



1. Întâi se împrejmuește cu gard o suprafață mai mare. Pentru acest urs alegem cel mai stabil gard și anume cel din fier.



2. Nu întâmpinăm nici o problemă în a-l achiziționa pe Grizzly și a-l plasa în noul său cămin, însă abia acum începe treaba.



3. Urmăm sfatul îngrijitorului și creăm solul corespunzător condițiilor naturale.



4. Fiindcă nu am cercetat încă vârfurile de rocă, maestrul trebuie să se arate mulțumit cu acest țarc.



5. Urmează să-l îngrădim puțin ridicând solul - altfel ursul nu se simte în intimitate.



6. Aproape toate animalele necesită plante în căminul lor. În cazul de față e vorba de copaci din America de Nord.



7. În încheiere decorăm țarcul cu câteva stânci - și imediat animalul se simte cu mult mai bine. Fiecare soi de animal are desigur alte cerințe, dar etapele care trebuie parcurse sunt în mare aceleași. Trebuie avut în vedere faptul că aceste dotări stau în strânsă legătură cu niște investiții foarte mari. De aceea, salvați întotdeauna înaintea!



DĂ ROADE

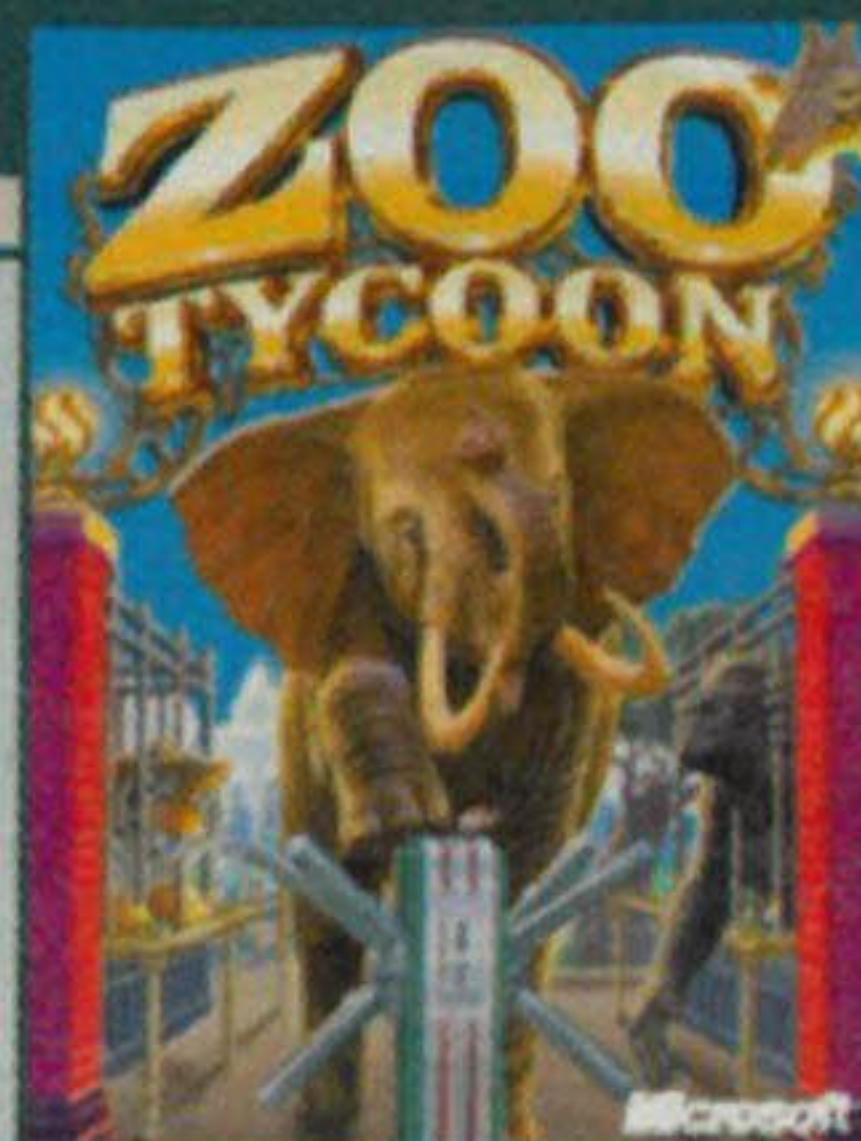
Natalitatea crește: lei, tigri siberieni, tigri albi bengalezi și pantere se bucură de puii lor - și noi la fel. Aici firma Durex ar da faliment.

cele din urmă am dotat toată cușca din nou. Nu am reușit nimic și nimeni nu ne-a explicat care este cauza. Un alt bug: după circa 600 de vizitatori suntem făcuți atenți asupra stomacurilor flămânde ale vizitatorilor - cu toate că restaurantele și chioșcurile cu fast food stau la dispoziție, fără ca lumea să se îmbulzească. Comanda pentru dezactivarea arborilor (Ctrl+F) nu este documentată. Și este necesară pentru nivelarea locurilor care au fost călcate în picioare, locuri care mai târziu creează nervozitate în rândul animalelor. Ar fi fost totuși drăguț din partea producătorilor dacă ne-ar fi lăsat să împărțim noi sarcinile îngrijitorilor de animale și oamenilor responsabili cu curățenia.

În pofida acestor lipsuri, Zoo Tycoon oferă clipe de distracție, să nu uităm multitudinea de floră și faună bine reprezentată și posibilitatea de a elabora grădina în mod creativ. În mare, decursul evenimentelor este cam la fel de fiecare dată, însă cu toate acestea este o plăcere, atâta

vreame cât ești preocupat de aranjare și dezvoltare. Să observi ce se întâmplă atunci când ți-ai terminat treaba, din păcate nu e la fel de incitant ca și trenulețele din Rollercoaster Tycoon. Animațiile sunt drăguțe în pofida graficii slabe, însă nu atât de bine realizate încât să te uiți la ele minute în șir. Maimuțele se cațără prin copaci, lei zgârie stâncile, urșii polari se simt în largul lor înotând prin apa rece ca gheața, iar gazelele țopăie fericite prin împrejurimi. Drăguț și chiar distractiv, însă nimic genial, cel puțin așa cum ne-am fi închipuit. Sau ca s-o spunem altfel: ai văzut totul destul de repede. De aceea, Microsoft a plănuit update-uri regulate: animale suplimentare (există deja mai multe specii), obiecte de decor și scenarii vor fi puse în mod regulat la dispoziția jucătorilor pe site-ul Microsoft. Se vorbește și despre publicarea editorului cu care să se poată elabora conținuturi adecvate gusturilor proprii.

TESTCENTER

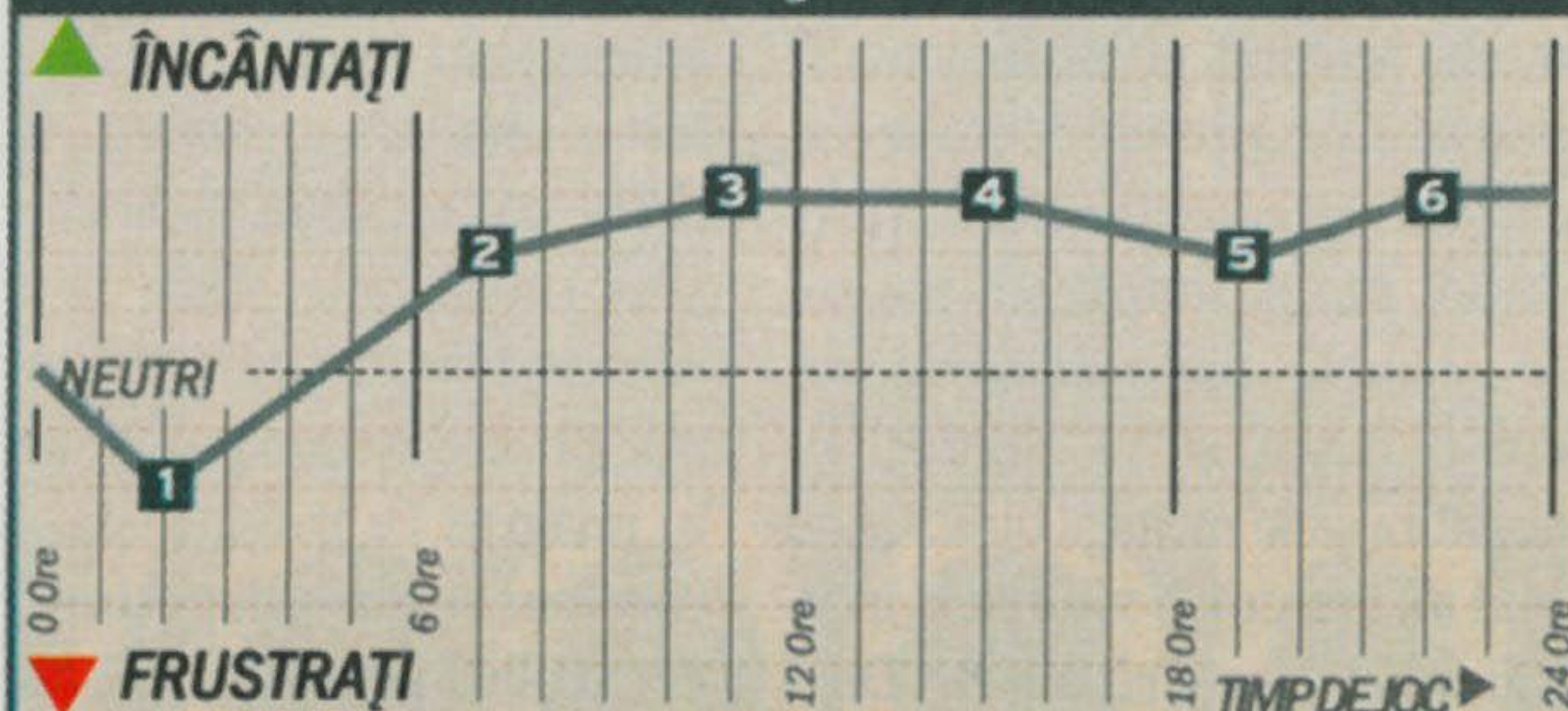


- peste 50 de specii de animale
- mai mult de 175 de tipuri de țăruri și materiale de construcție
- 13 scenarii
- joc interminabil
- suplimentări regulate via Internet
- rulează în mod window și fullscreen
- cercetarea noilor specii de animale și a clădirilor
- pot fi activate animale din fabule prin folosirea cheat-urilor
- Easter eggs drăguțe, ușor de recunoscut

CIFRE & DATE

Gen:	simulator de construcție
Jocuri asemănătoare:	Rollercoaster Tycoon, Theme Park World
Producător:	Blue Fang Games
De același producător:	-
Publisher:	Microsoft
Site-ul oficial:	www.microsoft.com/games/zootycoon/
Site-ul oficial al producătorului:	www.microsoft.de
Cel mai bun Fansite:	www.zoo-tycoon.com
Recomandarea de vârstă:	Fără limită de vârstă
Termen de apariție:	a apărut
Prețul producătorului:	cca. 40 USD
Conținutul pachetului:	1CD, 1 manual (circa 32 de pagini)
Timp mediu de joc:	40 de ore

GRAFICUL MOTIVAȚIEI



OPINII JĂCINT ERDEI



Credeți că nu mai rămâne nimic de văzut după Railroad Tycoon 1 și 2, Rollercoaster Tycoon, Airport Tycoon, Toilet Tycoon & Co.? Aveți dreptate - exceptând construcția de țăruri (care vă ia cam 90% din timp), construcția de drumuri care decurge deja din rutină, angajarea de personal și amplasarea de tarabe cu răbdări prăjite. Din punct de vedere tehnic, Zoo Tycoon nu doboară nici un Koala din eucalipt, chiar dacă animalele adoptate sunt bine anima-

nea demo de pe CD-ul din luna trecută. Ce nu vă spune această versiune și ceea ce este la fel de enervant ca și în Rollercoaster Tycoon este faptul că: chiar dacă am atins scopul urmărit în misiunea respectivă trebuie să aștept și să privesc neputincios până se scurge timpul prevăzut. Zoo Tycoon o duce prost și din punct de vedere al bug-urilor: conține prea multe erori mărunte și lipsuri de design care îți cam taie elanul. Producătorii au anunțat publicarea unui patch

Grădină zoologică în locul unei grădini de vară - jocul perfect pentru zilele mohorâte de toamnă sau de iarnă.

te atunci când le vezi mișunând prin savane. Totuși, scenariile sunt bogate în detalii, modul interminabil e foarte relaxant, iar tematica e interesantă. În pofida aspectelor economice nemulțumitoare, jocul oferă destul spațiu pentru a elabora țărurile și întregul sistem după bunul plac. Puteți testa și singuri în versi-

care să înlăture erorile. Pentru motivarea de lungă durată vor fi prezente suplimentările regulate: există deja cinci animale bonus și patru misiuni suplimentare pe site-ul celor de la Microsoft. Oricum fanii lui Rollercoaster Tycoon trebuie să aibă Zoo Tycoon!

TESTUL DE RULARE

LEGENDA: Tehnic imposibil Nerecomandat Acceptabil Optim

MINIMAL DETAILS



	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Pentium III 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
Pentium III 1.000/256			
Athlon 1.200/256			
P4 1.400/256			
Pentium III 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
Pentium III 1.000/256			
Athlon 1.200/256			
P4 1.400/256			

Zoo Tycoon suprasolicită în special placa grafică și procesorul pentru că multe obiecte individuale (animale, clădiri, texturi, plante și vizitatori) trebuie puși în prim plan. În cea mai mare rezoluție (1.280x1.024) nu este posibil să ai parte de un joc cursiv. Regula pumnului de fier: cu cât e mai mic nivelul funcției zoom, cu atât mai mare este parcul și cu atât mai greu se va mișca imaginea. Limita de jos o reprezintă un Celeron 433 cu TNT 2 și cu 128 MB RAM.

MAXIMAL DETAILS



	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Pentium III 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
Pentium III 1.000/256			
Athlon 1.200/256			
P4 1.400/256			
Pentium III 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
Pentium III 1.000/256			
Athlon 1.200/256			
P4 1.400/256			

PUNCTE CARE (NU) MOTIVEAZĂ



1 Grafica nu arată prea frumos. Ei bine, hai să jucăm și observăm că tutorialul e bine făcut și se dovedește a fi plăcut.



2 Primele scenarii au fost rezolvate și totul face plăcere. Multitudinea de posibilități motivează la experimentări.



3 Amenajați țărcuri fără probleme, construiți structuri de bază ale Grădinii Zoologice și vă bucurați în mod regulat de natalitatea animalelor pe care le puteți vinde.



4 Între timp ați optimizat stilul de construcție și încasați prețuri, rezolvați scenariile într-un mod suveran și abia dacă mai descoperiți câte ceva nou.



5 De pe acum, erorile de design sunt mai bătătoare la ochi și se văd greșelile care nu se puteau fi observate de la început. Nu-i o catastrofă, dar e supărător.



6 În jocul fără de sfârșit ridicăm grădina zoologică din vis și observăm cum încasăm multe premii și sume enorme.

ÎN COMPARAȚIE

	SimCity 3000	Rollercoaster Tycoon	Zoo Tycoon	Pro & Contra
GRAFICĂ	48	59	53	
Bogăția detaliului în lumea jocului	75	79	72	+ animații drăguțe ale animalelor
Bogăția detaliului la obiecte	22	67	62	• Animații slabe ale oamenilor
Multitudinea în joc	54	81	83	• În general prea dur și prea mulți pixeli la zoom
Animațiile figurilor	26	81	71	
Efecte	64	46	29	
SUNET	66	80	76	
Muzică	56	74	59	+ sunet realist al animalelor
Efecte de sunet	76	86	88	• Nu este muzică în joc
Voci / Comentarii	-	79	81	
CONTROL	81	85	85	
Confortabil / Navigare	85	87	85	+ structura meniului e bine gândită
Precizia controlului	72	81	83	+ Expunerea pe display e logică
Vedere largă / perspectivă	86	86	86	
ATMOSFERĂ	75	83	80	
Incitant / Surprinzător	68	79	75	+ animalele reacționează asupra fiecărei modificări din țarc
Dialogul povestirii / Comentarii	-	-	-	+ creativitatea este răsplătită cu premii
Apropierea de realitate / Credibilitatea	82	87	85	+ multe posibilități de decorare și umplere a spațiilor
Inscenarea	74	83	79	
DESIGNUL JOCULUI	75	81	80	
Prietenos pentru începători	88	88	88	+ idee neconsumată
Neplictisitor	73	85	81	+ misiuni diferite
Diferențele între gradele de dificultate	76	75	79	• Comportament illogic al figurilor controlate de PC (le este foame dar nu merg să mănânce)
A.I.	80	86	76	• Prea puține opțiuni pentru micro-management (împărțirea exactă a domeniilor de lucru și a activităților pentru îngrijitorii de animale și pentru personalul de serviciu).
Profundimea jocului	70	78	73	
Inovații / Originalitate	62	74	81	
MOD MULTIPLAYER	-	-	-	
Atractivitatea modului	-	-	-	
Sprijin oferit de producător	-	-	-	
Interactivitate / Comunicare	-	-	-	

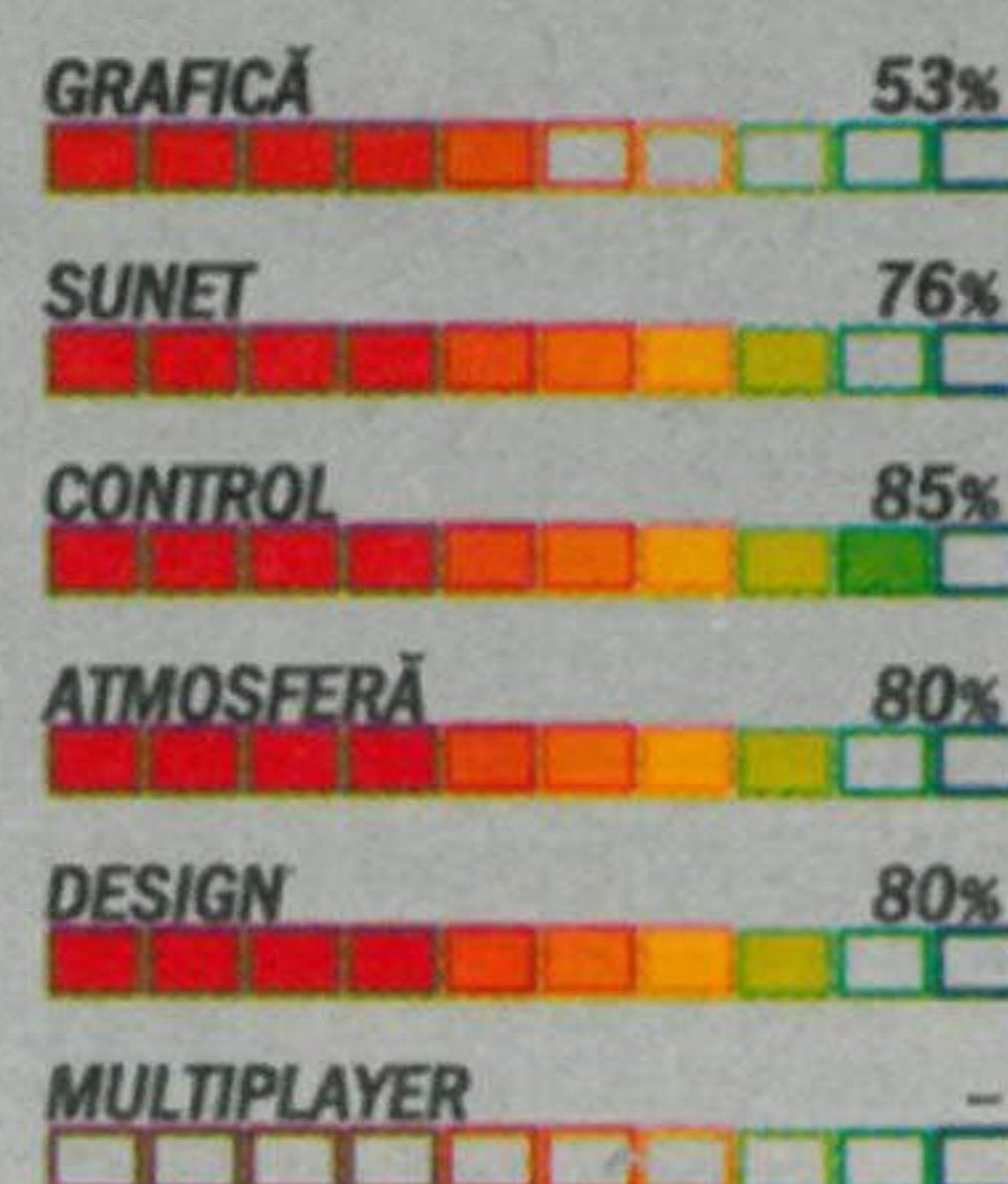
LEGENDA:

Mai slab decât
jocurile luate
în comparațieMai bun decât
jocurile luate
în comparațiePUNCTAJ
ZOO TYCOONPRODUCĂTOR Blue Fang Games
DISTRIBUTOR MicrosoftPREȚ
cca. 43 USDTERMEN
a apărutNECESAR
Pentium 233
32 MB RAM
HDD: 400 MBRECOMANDAT
Pentium IV 1.400
256 MB RAM
HDD: 550 MBSUPPORT
OpenGL

Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1
Internet -
1 jucător/pachet

Rețea -



73



Patrician 2 - Add-on



POVESTIOARA IERNII

Zăpada nu e doar o înfrumusețare grafică, ci influențează și producția și cererea.

Comerț până fierbe contorul! Se putea și în Patrician 2, dar **Add-on-ul deschide noi perspective politice.**

Cine se descurcă mai ușor cu bilanțul decât cu aruncătoarele de rachete nu petrece în Patrician 2 mai mult de un an... Simulatorul economic medieval al celor de la Ascaron e simplu de controlat, însă grație sistemului comercial complex nu e ușor de condus. Celor care au văzut deja totul, Ascaron le oferă CD-ul suplimentar. La început nu sunt prea multe diferențe față de programul de bază.

Grafica finisată și modifi-

cările detaliului - circuitul mărfurilor a fost prelucrat, s-au găsit funcții confortabile pentru control, s-au creat noi căi comerciale - fac ca acest supliment să fie de bun augur. De-a dreptul interesant este totul atunci când deveniți un cetățean maestru. Pe vremuri, un astfel de post costa o groază de bani, iar acum aveți în mână toate opțiunile de construcție, purtați toate tratativele cu consilierii și principii și hotărâți dezvoltarea orașului vostru

natal. Rangul de Eldermann trebuie să-l meritați din plin: dacă doriți să câștigați scrutinul trebuie să duceți la capăt o serie întreagă de sarcini, să transportați cantități interminabile de mărfuri, să scormoniți după cuiburile piratilor și să ridicați din temelie noi orașe. Cui nu-i ajunge, se poate folosi de editor și poate modifica chiar producția de mărfuri. Din păcate pe hartă nu încap decât 25 de porturi.

ORA DE CONSTRUCȚIE

Cu editorul puteți clădi noi orașe și noi lanțuri de producție în funcție de dorințe.

PUNCTAJ PATRICIAN 2 ADD-ON

PRODUCĂTOR DISTRIBUITOR

Ascaron Monosit

PREȚ

25 USD

TERMEN

a apărut

NECESAR

Pentium II 233

32 MB RAM

HD: 500 MB

RECOMANDAT

Pentium II 450

128 MB RAM

HD: 700 MB

SUPORT

OpenGL

Force Feedback

MULTIPLAYER

Single-PC 8

Internet 8

8 jucători / pachet

85

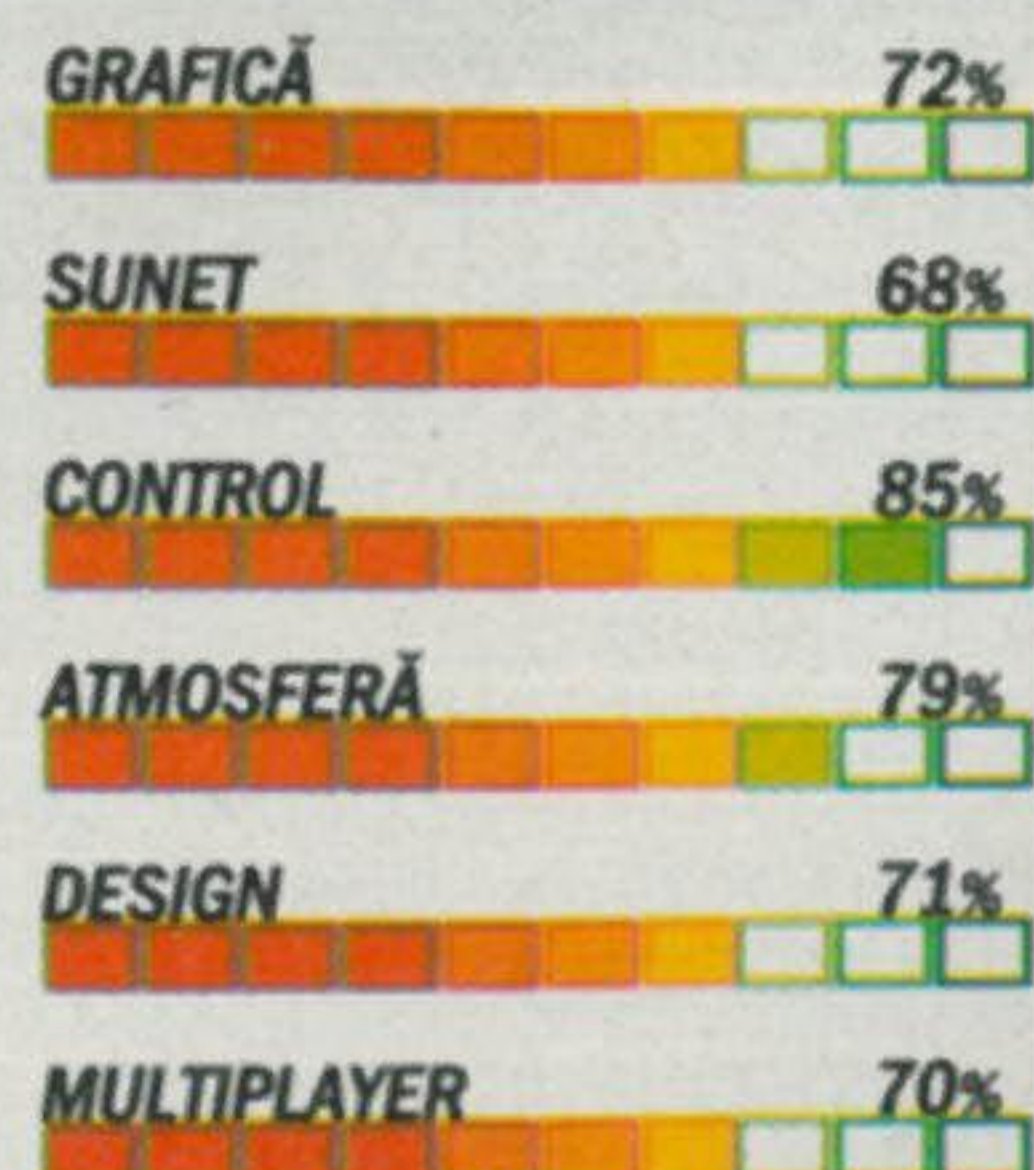
OPINIE

BOGDAN GAVRA



Căpitanii comerțului se pot pune pe treabă, iar începătorilor le este suficient programul de bază.

28 de parai pentru un Add-On nu e o flecăreală! Pentru același preț pui mâna pe programul de bază. Și totuși dezvoltarea portului își merită banul - atâta vreme cât vă descurcați deja foarte bine în Patrician 2 și tindeți spre căi comerciale suplimentare. Calea către Eldermann nu numai că e mult mai lungă, dar și cu mult mai incitantă. Și dacă vă mai străduiți nițel cu editorul, până la Crăciun nu vă mai faceți griji că nu ați avea ce să jucați. Personal mi-aș fi dorit ca Ascaron să dezvolte nițel și "părțile întunecate" ale lui Patrician 2. Nimic n-ar fi mai frumos decât a-ți amenaja propria cetate de pirati, pe care să o aperi împotriva flotei marine.



MULTIPLAYER

Myth 3



CALE LIBERĂ Vrăjitorul lansează mingile de foc care termină mai mulți dușmani la un loc.

Un vechi principiu de joc funcționează pentru a treia oară: **Myth 3 provoacă lacrimi de bucurie fanilor.**

În același tempo, demonii se alătură trupelor regale. Însă nu ajung prea departe: arcașii de pe dealul din apropiere decimează creatura adversă în pofda vântului neprielnic. Restul e o treabă ușoară pentru războinicii aflați pe front. Bătălia e câștigată și o voce a povestitorului duce povestea mai departe, printr-o secvență intermediară, și astfel începe următorul nivel din totalul de 25. Totul a rămas la ce-a fost vechi. În **Myth 3**, spre deosebire de pri-

ma parte a seriei au și începătorii o șansă, pe când cei ce se pretind profi pot porni de la cel mai greu grad de dificultate. Managementul trupelor e simplu datorită dotării iscusite cu hotkey-uri, o perspectivă bună a camerei și, dacă doriți, chiar o desfășurare mai rapidă a acțiunii în care, prin apăsarea unei taste, săgețile zboară prin văzduh, mingile de foc se rostogolesc deasupra dușmanului iar voi vă vindecați trupele - și toate acestea în toiul luptelor petrecute în timp real. Ca întot-

deauna, dacă baza și consolidarea unităților dispar în mod standard, coordonarea trupelor este cheia pentru izbândă: câștigă cel care folosește în modul cel mai iscusit peisajul.

Trecătorile înguste, diferențele de înălțimi și așezarea ticluită a trupelor duc în final la victorie. Astfel, arcașii trebuie postați pe platouri înalte, iar războinicii trebuie trimiși pe front. Dacă eroul moare într-o misiune, aceasta e pierdută.

BĂTĂLIILE EPICE

Bătăliile sunt frumos puse în scenă. În final, pământul e inundat de pixelii de sânge.

PUNCTAJ MYTH 3

PRODUCĂTOR Mumbo Jumbo
DISTRIBUTOR Best Computers

PREȚ 35 USD,-
TERMEN a apărut

NECESAR Pentium II 400
64 MB RAM
HD: 550 MB
RECOMANDAT Pentium III 600
128 MB RAM
HD: 550 MB

SUPORT Direct3D
Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1
Internet 16
1 jucător / pachet

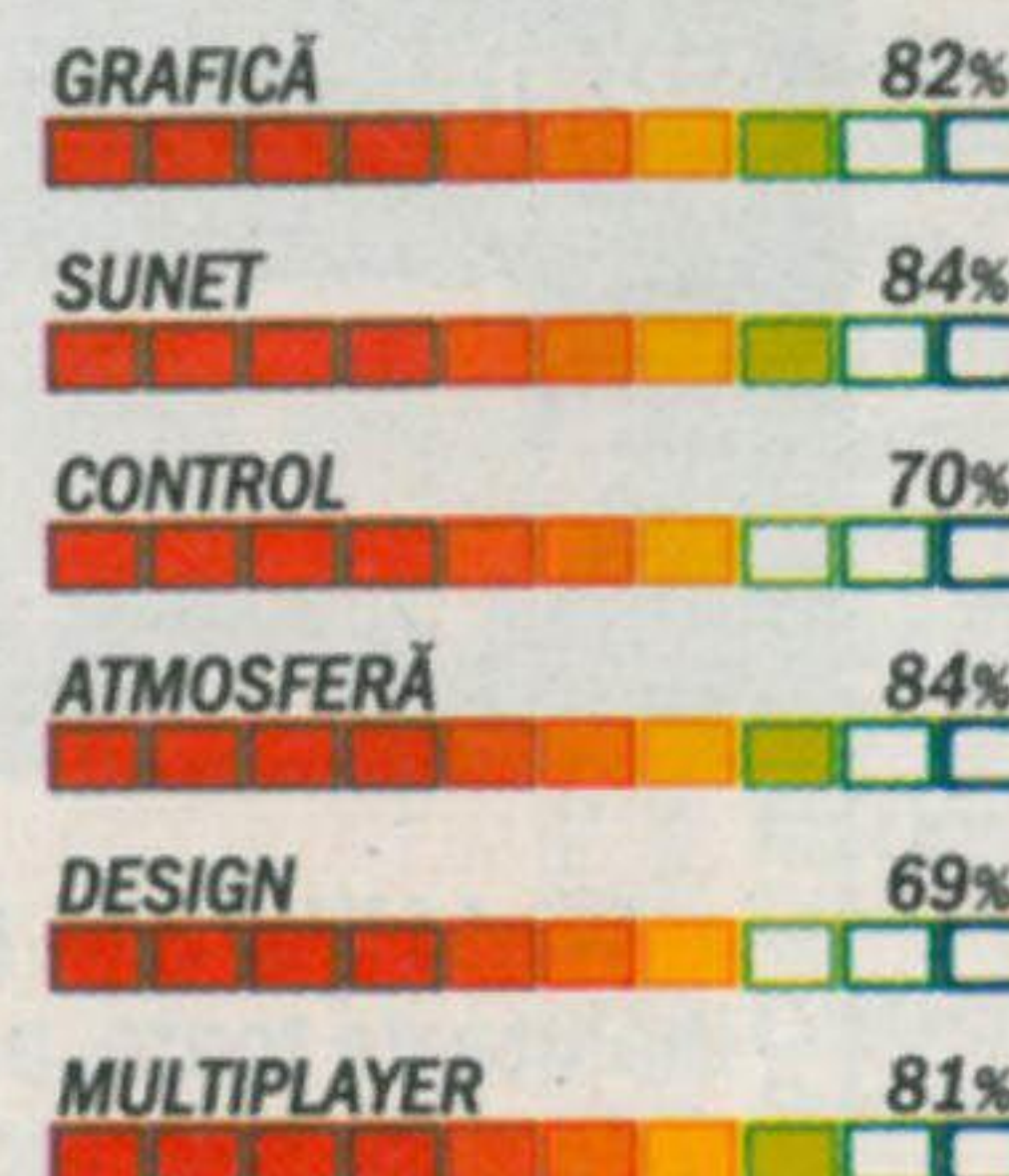
80

OPINII CIPRIAN COROIANU



Pentru fani nu se modifică nimic: principiul de joc este continuat, însă grafica e mai frumoasă.

Tipicul principiu de joc din **Myth** nu a pierdut nimic din șarmul său nici chiar în cea de-a treia parte, cu toate că modificările aduse se rezumă la cosmetică: figurile sunt realizate din poligoane - cine se uită la ele din apropiere poate să se minuneze de fiecare detaliu. În special m-au mișcat secvențele intermediare: producătorii dovedesc faptul că această combinație între vocea plăcută și fondul sonor poate fi la fel de efectivă, ca și imaginile în mișcare. Însă cunoscătorului lui **Myth** nu-i povestesc nici un fel de noutate, exceptând grafica finisată. De ce-l recomand? Simplu: fiindcă Praetorians ne mai lasă să așteptăm, iar **Myth 3** e unul din cele mai bune jocuri de tactică în timp real, pe lângă **S.W.I.N.E.** și **Sudden Strike**.



World War 3



CAMUFLAJ ȘI PĂCĂ-LEALĂ Computerul recunoaște unitățile în culori de camuflaj din imediata apropiere. Plasele de camuflaj sunt extrem de utile.

FOC DE ARTIFICII

Exploziile sunt rezultatul engine-ului grafic Earth 2150. Aici domnește tristețea.

După o scurtă așteptare, iată că World War 3 a apărut.

Pe un fundal foarte verosimil.

AGLOMERAȚIE MARE Tankrush este garanția succesului. Cei din vale nu pot face față aglomerației de tancuri.

In World War 3 americanii, rușii și irakienii se luptă pentru ultimele rezerve de petrol ale planetei. Fiecare națiune are caracteristicile sale în luptă: Statele Unite se bazează pe arme High-Tech scumpe, fabricate în 2001, Rusia mizează pe armata uriașă și solidă a anilor '70, iar Irakul pe tot ceea ce îi pică în mână, inclusiv armament produs în tabere teroriste și unități sinucigașe. Lupta pentru aurul negru creează imperii noi și bogate. În cele 21

de misiuni jucătorul trebuie să-și trimită proprii generali în teritoriul inamic, să captureze câmpurile de petrol, să aibă grijă de trupe, armonizându-le tactic, să distrugă baze puternice, să vâneze unități adverse și multe altele. Dacă ne referim la elementele standard ale unui RTS, în special cercetarea necesară în domeniul militar, World War 3 aparține pe deplin genului. Un bogat Tutorial înlesnește acomodarea cu jocul și tactica, în cele din urmă se ajunge însă la Tankrush, care

oferă succesul în majoritatea misiunilor. Jucabilitatea, analizată de-a lungul întregului joc, este destul de redusă, din pricina meniului principal prea încărcat și a prea puținelor taste, cu ajutorul cărora jucătorul gospodărește cercetarea și are acces la informații. Iar faptul că grafica 3D oferă prea puține contraste și culorile lasă de dorit, nu mai are nici cea mai mică importanță.

PUNCTAJ WORLD WAR 3

PRODUCĂTOR Reality Pump	DISTRIBUTOR Jowood
PREȚ cca. 40USD	TERMEN a apărut
NECESAR Pentium 2 300 32 MB RAM HDD: 200 MB	RECOMANDAT Pentium 3 500 128 MB RAM HDD: 800 MB
SUPORT OpenGL	Force Feedback
MULTIPLAYER Single-PC 1 Internet 8 1 jucător / pachet	Rețea 8

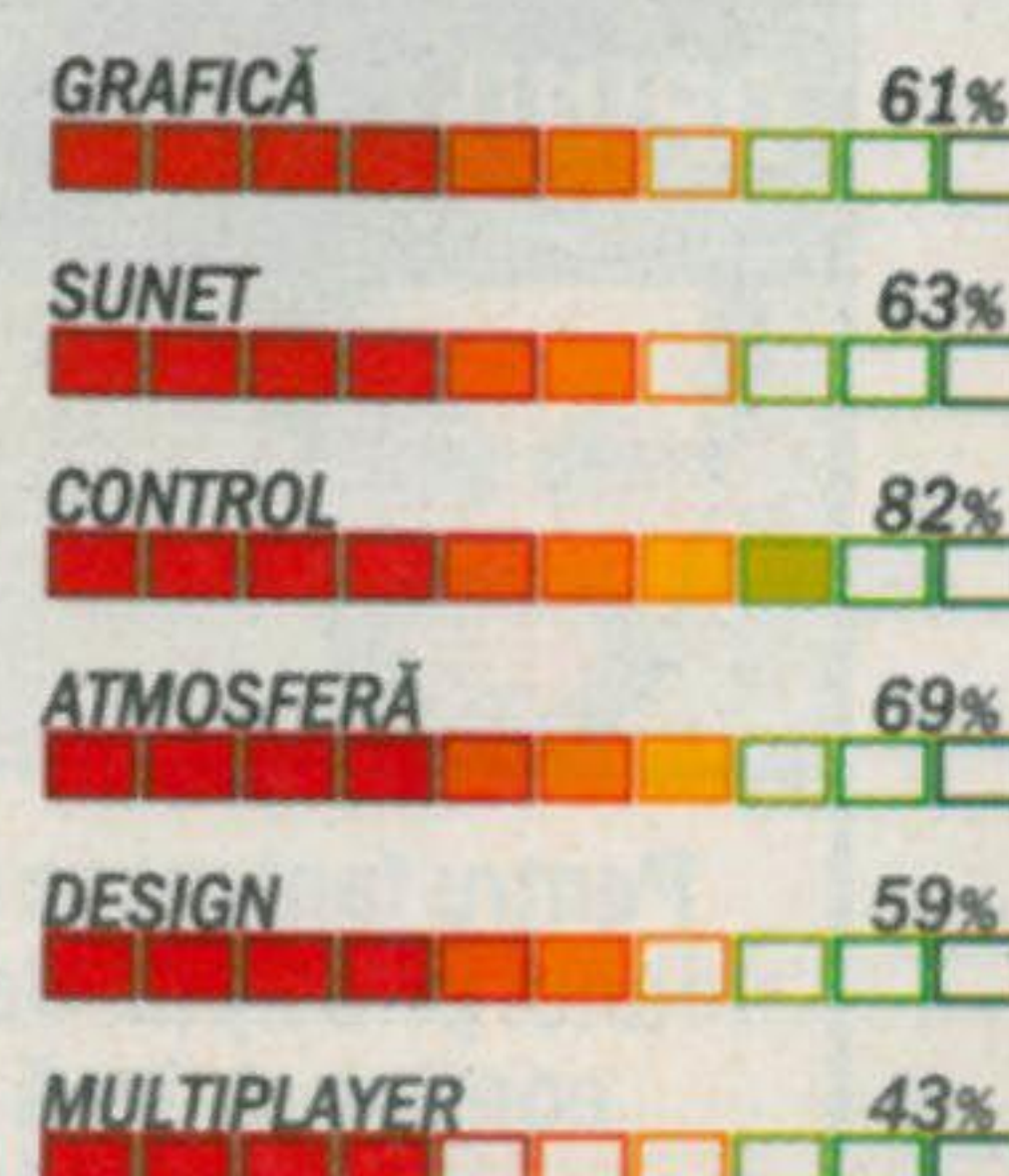
72

OPINII CIPRIAN COROIANU



World War 3 se bazează, înainte de toate, pe scenariu și pe AI-ul atotștiutor.

World War 3 renunță la împărțirea stereotipă a lumii în alb și negru: în acest joc aproape toți sunt de partea celor răi. Statele Unite aruncă întreaga lume în război, din motive economico-financiare, Rusia interzice toate partidele politice, iar Irakul nu renunță la practicile teroriste. Timp Real, ce mai! Cu timpul, o acțiune militară americană în Orientul apropiat devine fundalul istoric al acestui joc, în setea de putere. Jocul în sine se prezintă destul de apropiat de Conflict Zone, unde cu o inteligență adecvată și cu un management al resurselor bine organizat se putea câștiga. World War 3 se bazează în primul rând pe scenariu și apoi pe AI-ul adversarilor. Acest lucru ar trebui să producă nisaiva emoții de-a lungul misiunilor, dar în același timp aruncă jucătorul într-o cumplită stare de plictiseală.



RECOMANDĂRI ACTUALE

Aquanox

Ediția: 12/2001
Distribuitor: Fishtank Interactive
Preț: cca. 36 USD

Aquanox nu a devenit o piatră de hotar în rândul jocurilor de acțiune. După patru ani de muncă asiduă investiți în acest shooter submarin, jocul se situează în prima linie în ceea ce privește tehnologia grafică. În comparație cu alte jocuri ale genului, story-ul din Aquanox îi lipsește un scenariu mai bun și misiuni mai bogate și mai variate. Jocurilor de tip shooter submarin li se cuvin, de obicei, mulțumiri pentru scenariile subacvatice. Nu se poate face nici o comparație între Aquanox și comerțul pe deplin liber și bogăția varietății din Deus Ex sau Operation Flashpoint. Cu toate acestea puritanii jocurilor genului nu vor găsi, deocamdată, un alt joc de acțiune mai bun, care să crească adrenalina odată cu performanțele plăcii grafice necesare.



85

PUNCTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de acțiune ale ultimelor șase numere:

89 Deus Ex (Classics)



Un agent ultramodern, cu corpul împânzit de implanturi bionice, vânează criminali de clasă grea într-un viitor apropiat.

Ediția: 10/2001 | Monosit | Preț: cca. 18 USD

89 Operation Flashpoint



Puteți încerca funcții reale dintr-o armată reală, într-un război virtual. Jocul copiază realitatea sau invers? Nu se știe.

Ediția: 7-8/2001 | Codemasters | Preț: cca. 36 USD

88 Evil Twin



Într-o lume imaginară, un protagonist junior, mânat de intenții nu tocmai angelice își înfăptuiește cele mai ascunse vise.

Ediția: 11/2001 | Ubi Soft | Preț: cca. 36 USD

87 American McGee's Alice (Classics)



O poveste clasică transpusă într-un joc de acțiune, unde Alice înarmată cu un cuțit mai mare ca al lui Rambo se înfruntă cu răuvoarele cărți de joc.

Ediția: 7-8/2001 | Best Computers | Preț: cca. 22 USD

86 Dark Project 2 (Classics)



Ca hoț îndemânat vă furișați prin castele și rezidențe regale, de unde furați tot ce e mai prețios. Între timp mai demascați și un complot.

Ediția: 09/2001 | Monosit | Preț: cca. 9 USD

NOU 85 Allens vs. Predator 2
Monosit 12/2001 | cca. 36 USD

NOU 85 Aquanox
Fishtank Interactive 12/2001 | cca. 36 USD

81 Tomb Raider 4: The Last Revelation (Classics)
Monosit 10/2001 | cca. 18 USD

80 Panzer Elite Special Edition (Classics)
Monosit 11/2001 | cca. 22 USD

78 Sheep, Dog 'n' Wolf
Best Computers 11/2001 | cca. 36 USD

77 Alone in the Dark 4
Best Computers 7-8/2001 | cca. 36 USD

76 Red Faction
Best Computers 10/2001 | cca. 36 USD

74 Half-Life: Blue Shift
Monosit 7-8/2001 | cca. 13 USD

NOU 72 Codename: Outbreak
Best Computers 12/2001 | cca. 36 USD

72 Project Eden
Monosit 11/2001 | cca. 40 USD

72 The Nomad Soul (Classics)
Monosit 09/2001 | cca. 9 USD

NOU 71 X-Com: Enforcer
Best Computers 12/2001 | cca. 31 USD

70 Zax
Jowood 11/2001 | cca. 40 USD

68 Daikatana (Classics)
Monosit 09/2001 | cca. 9 USD

67 I-War 2: Edge of Chaos
Best Computers 09/2001 | cca. 9 USD

67 Rune - Halls of Valhalla
Best Computers 7-8/2001 | cca. 22 USD

65 Star Trek Elite Force Add-on
Monosit 7-8/2001 | cca. 22 USD

NOU 59 Rogue Spear Black Thorn
Ubi Soft 12/2001 | cca. 27 USD

58 From Dusk Till Dawn
Modern Games 10/2001 | cca. 31 USD

CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de acțiune și aventură ale cititorilor revistei PC Games:

- 1 **Half-Life**
Ego-Shooter | Vivendi
- 2 **Counter-Strike**
Shooter Tactic | Vivendi
- 3 **Unreal Tournament**
Ego-Shooter | Infogrames
- 4 **Quake 3 Arena**
Ego-Shooter | Activision
- 5 **Unreal**
Ego-Shooter | Infogrames
- NOU** 6 **Operation Flashpoint**
Shooter Tactic | Codemasters
- ▼ 7 **Deus Ex**
Action-Adventure | Eidos
- 8 **No One Lives Forever**
Ego-Shooter | EA Games
- NOU** 9 **Codename Outbreak**
Shooter Tactic | Virgin Interactive
- NOU** 10 **Ghost Recon**
Shooter Tactic | Ubi Soft

FIȚI TOT TIMPUL CU OCHII
ÎN PATRU Inamicii apar
neșteptat ca și musafirii
din Surprize-Surprize!



Aliens vs. Predator 2

E mare de trei metri, are un cap ca o banană gigantică și apare tot timpul cu o falcă în cer și cu una în pământ. Ați ghicit: alienul, bată-l vina! **Această creatură vă va urca nivelul adrenalinei.**

Pentru Aliens vs. Predator 2, producătorii ar trebui să însoțească avertismentul pentru epilepsie cu următoarea indicație: "Dacă în timp ce jucați simțiți o cădere nervoasă, consultați-vă medicul de familie." Shooterul 3D e bogat în secvențe care vă fac "pielea de găină". De vină sunt extraterestrii care apar la un moment dat din toate părțile, scot tot soiul de sunete și mai pică taman... din tavan fără să se anunțe în prealabil. Mai încolo, când controlați și Alien și Predator, roata se învâрте. Ce mai program! Are

Un extraterestru sare din
întuneric direct în imagine...

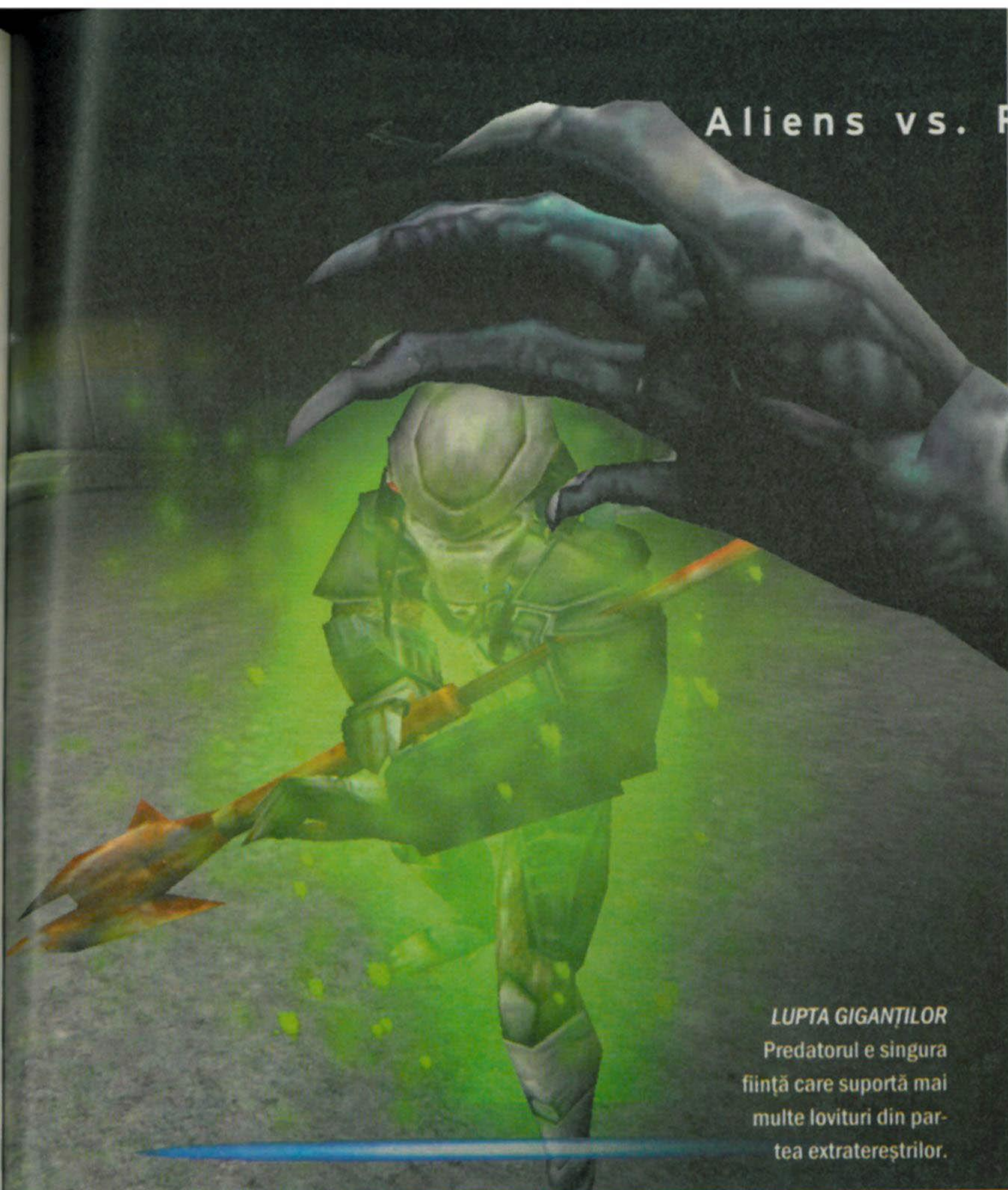


... și atacă jucătorul cu
mușcături.

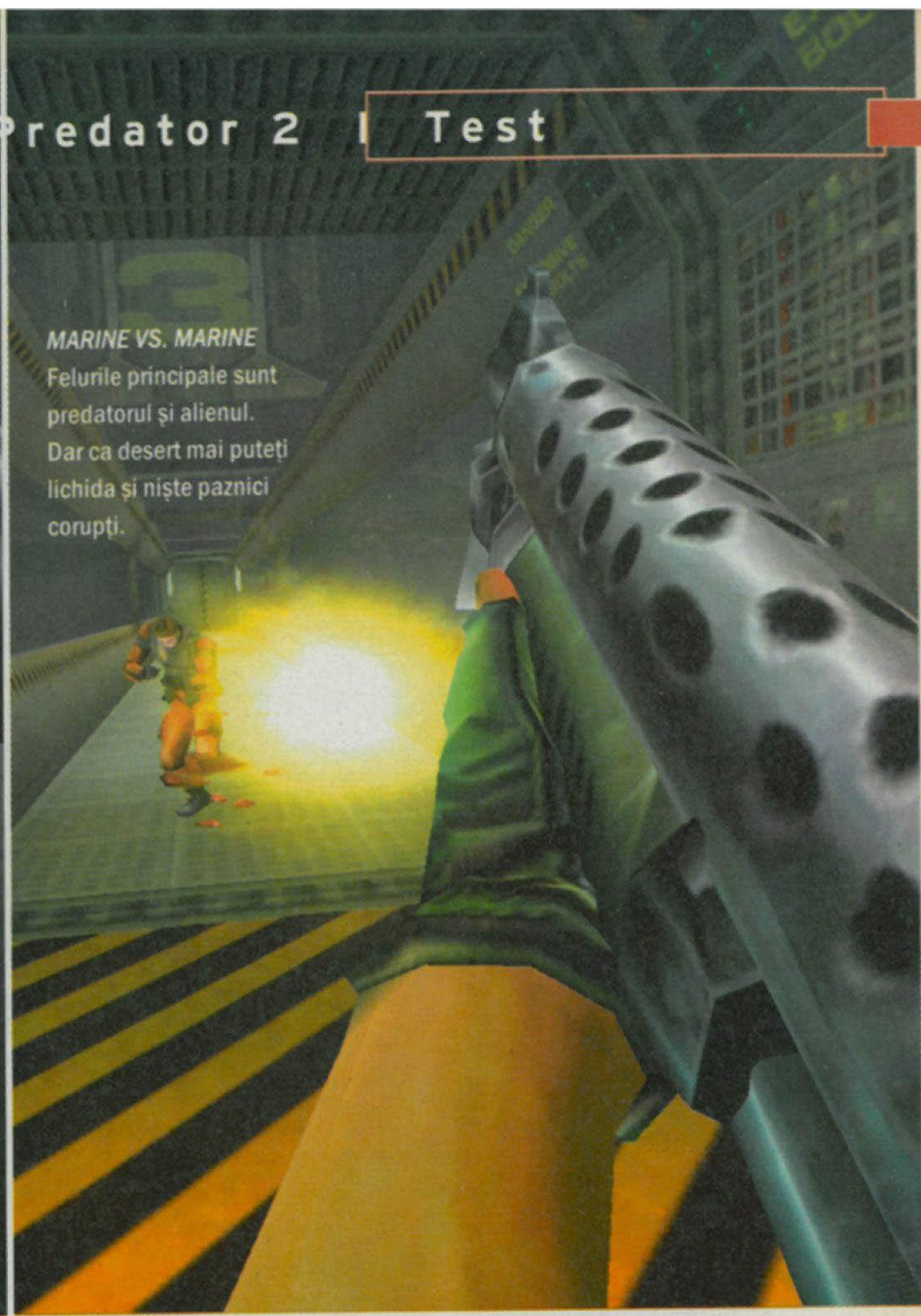


Când bestia zace moartă,
se scurge și pasta verde...





LUPTA GIGANȚILOR
Predatorul e singura ființă care suportă mai multe lovituri din partea extraterestrilor.



MARINE VS. MARINE
Felurile principale sunt predatorul și alienul. Dar ca desert mai puteți lichida și niște paznici corupți.

un contrast de-a dreptul mulțumitor!

În primele șapte niveluri sunteți un soldat care se numește Frosty - în situații fierbinți întotdeauna cool! Acest comportament, combinat cu bunele reflexe, are cele mai bune condiții pentru a supraviețui pe planeta LV-1201. Acolo, cercetătorul și expertul în animale Eisenberg descoperă un întreg cuib de extraterestri, pe care vrea să-i inspecteze pe stația de cercetare special amenajată. În momentul în care o astfel de bestie a scăpat dintr-o ladă de transport, gata cu gluma:

jumătate din personalul de securitate sfârșește pe post de pop-corn pentru extraterestru, iar voi sunteți cei care învârtiți lingura în supă! Vă urez mult succes la furișatul prin ganguri, care, în cel mai fericit caz sunt slab luminate de câte un neon deja pe jumătate distrus. Unde mai pui că în surdină se aud o serie de sunete înfricoșătoare și, colac peste pupăză, șeful vă mai dă prin radio tot soiul de sfaturi de genul: "Grăbește-te, aici ceva nu este în regulă!". Lanterna de pe umeri aduce cu sine o rază de lumină, însă aceasta creează tot

... care e acidă. Cine calcă în ea are de suferit.



Engine-ul Littech

Aliens vs. Predator 2 se bazează pe versiunea 2.5 a engine-ului Littech. Dar de ce tocmai Littech?

Engine-ul Littech e pentru programator un paloș cu două tăișuri: pe de o parte, capacitatea acestuia nu ajunge la nivelul engine-ului celor doi mari Unreal și Quake 3. Pe de altă parte, costurile de licență ale engine-ului sunt mai mici. În afară de aceasta, arealurile exterioare se pot prezenta cu foarte puțin efort. Acest lucru îl reușesc doar versiunile modificate ale mai sus amintitului engine. Jocuri la baza cărora stă engine-ul Littech:

Titlu	Test Număr	Evaluare
Shogo: Mobile Armor Division	12/98	72%
Kiss: Psycho Circus	09/00	74%
No One Lives Forever	01/01	91%
Aiken's Artifact	01/01	69%
Legends of Might & Magic	09/01	58%



PATINA TIMPULUI Așa arăta în 1998 Shogo: Mobile Armor Division având la bază Littech 1.0. Astăzi texturile sunt mai detaliate, formele mai rotunde iar efectele de lumină mai transparente.

Marines vs. Predator vs. Aliens

Aliens vs. Predator 2, înseamnă trei jocuri într-unul singur: cele 21 de niveluri sunt împărțite în mod egal în Marine, Predator și Alien. Fiecare dintre figuri se joacă într-un cu totul alt mod. Unde apar diferențele, aflați în cele ce urmează.

Marine

În rolul soldatului de elită, **Aliens vs. Predator 2** se joacă întocmai unui shooter 3D. Producătorii s-au orientat în special după agen-tul din **No One Lives Forever**, care provine tot din casa Monolith: cu instrumente de Hacker se pot deschide ușile închise electro-nic, pe când cele prevăzute cu încuietori și lacăte sunt meseria sudorului. Notițe aruncate prin peisaj dau textual un sens asupra profunzimii poveștii. Arsenalul care se compune din: cuțit, pistol, flintă, arma cu impuls, smartgun, aruncătorul de grenade, tunul de foc și arma cu lunetă a fost preluat direct din versiunea premergătoare.



Cu instrumentul Hacker-tool se pot deschi-de ușile încuiate electronic. O iconiță ne in-dică atunci când acest lucru este posibil.



În nouă cazuri din zece veți avea activată lampa portabilă reîncărcabilă.

Predator

Adâncul pădurii e căminul său: predatorul se deplasează prin salturi, datorită saltului kombo, prin care se aruncă la câțiva metri dintr-un copac într-altul, în vreme ce pe jos zac resturile sacrificiale provenite de pe urma sa. Două modalități de vedere, care pot fi activate prin apăsarea unei taste, îi încadrează și pe om și pe extraterestru cu niște culori bine definite. Acest lucru simplifică țintirea: prin funcția zoom și cu ajutorul micului tun puteți elimina adversarul - capetele adunate sunt socotite drept trofee. O roată dințată automată își caută singură victima, după care se întoarce ca un bumerang. Funcția de preschimbare a predatorului îl ajută pe acesta să se contopească cu natura, pentru a se putea furișa astfel până în apro-pierea adversarului.



Când predatorul se preschimbă sau se vindecă, aceste acțiuni îl costă energie. Cristalul de reîncărcare îi asigură rezervele de energie necesare.



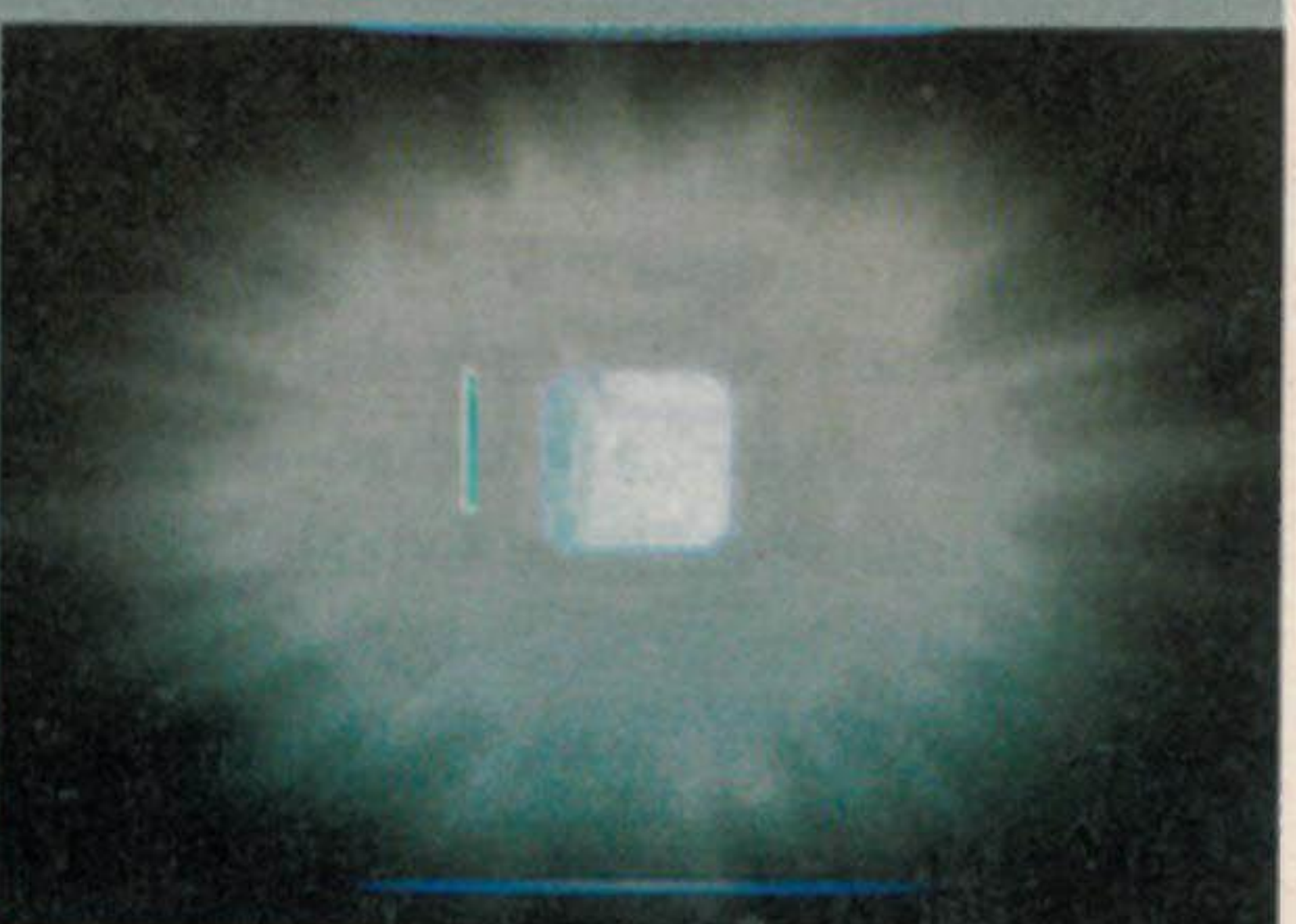
În junglă e colorat, victimele îi pică în plasă "ca pâinea caldă" - nu însă cu modul special de vedere al predatorului.

Alien

Întâi ucizi, nu întreb! Astfel sună motto-ul extraterestruului. În postura rapidului animal de pradă, mătur prin complexul de cercetare și halesc tot ce sclipește în albastru și verde: datorită simțului olfactiv bine dezvoltat, bestia își recunoaște dușmanul și în întuneric. Cu adevărat scârbos este atunci când se urcă pe perete, rămâne o vreme nevăzut pe tavan și sare apoi asupra victimei, pe care o deconectează într-o clipă. Și aceștia la rândul lor nu mai pot fi mâncați - energia extraterestruului se reîncarcă doar când se luptă cu victima din poziție frontală.



Lovitura cu coada paralizază. Și atunci înfulecarea victimei se face cu ușurință, începând de la cap.



Un al doilea mod de vedere ajută când manevrați extraterestru prin gangurile întunecate, fără un pic de lumină.

timpul impresia apariției unor umbre care te fac să simți oarecum o paranoia de genul "Păi acolo era ceva!". Sensorul de mișcare care se declanșează la fiecare deschidere a ușilor, sau la orice mișcare, e mai degrabă o te-roare psihică decât un ajutor. Întâlnirea cu ciudățeniile e, ce să mai zic, de nedescris! În plus, acestea te descurajea-ză deja de la mare depărtare, când încep cu tonurile lor

sonore de-a dreptul hidoase și de ultimă speță. Aceste creaturi sunt atuul producăto-

rului, căci prin acțiunile lor te-ribil de fascinante și prin exis-tența congenitală nu fac altce-va decât să ridice tensiunea.

În timpul luptelor abia da-că te poți reculege: gângăni-le lovesc cu tact în porțile de

oțel până când acestea cedează, extermină tot ce e viu în calea lor, se strecoară pe guri-le de aerisire și vă înghit ca-

marazii chiar sub ochii voștri. Câteva secunde mai târziu, bestia poate fi redusă la tăce-re cu arsenalul de care dispu-neți. Confrontările sunt scur-te și cuprinzătoare: veți muri de o mie de ori și veți folosi des tasta quickload.

Față de versiunea premergă-toare, aici puteți salva oricând și puteți apoi încărca la stadiul respectiv. Din păcate, încărcarea nivelurilor mai mari durează cam o jumătate de minut.

Producătorii de la Monolith au învățat cum să îl sperie pe jucător (No One Lives Forever).

De data asta
ești singur...

Ah și "Știi Tu Cine"



Fii Harry Potter. Joacă-te acum !

Harry Potter

și
PIATRA FILOZOFALĂ™

A DIFFERENT ADVENTURE FOR EVERY FORMAT



Joc oferit de Best Distribution SRL
Tel/fax: 01-345.55.05/06/07
www.gameshop.ro



GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM

GAME BOY COLOR

WWW.HARRYPOTTER.COM

WWW.EAGAMES.COM

©2001 ELECTRONIC ARTS INC. ALL RIGHTS RESERVED. EA GAMES™ IS AN ELECTRONIC ARTS™ BRAND. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. HARRY POTTER, CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF AND

WARNER BROS.™ & © WARNER BROS.
(S01)





IA UITĂ-TE BINE!

Ce iese când extra-terestru a vrut să atingă umerii soldatului de pe la spate, lucru care în realitate e o manevră mortală.

Faptul că cele 14 misiuni rămase - împărțite în mod egal în campaniile Alien și Predator - stau, să spunem așa, de partea răului, e o mișcare inteligentă a producătorului.

Dacă treceți de la Marine la Aliens, jocul ia brusc o turnură de 180 de grade: în rolul de alien manevrați mai întâi

mieunatul se și declanșează: motanul mâncat îl lasă pe Chest Burster să se transforme în Xenomorph. Monstrul aflat în creștere se dezvoltă cercetând și, în fine, se înmulțește. Mai subtil e stilul predatorului care, pentru cei mai sadici e marfa corespunzătoare.

Vă transformați printr-un

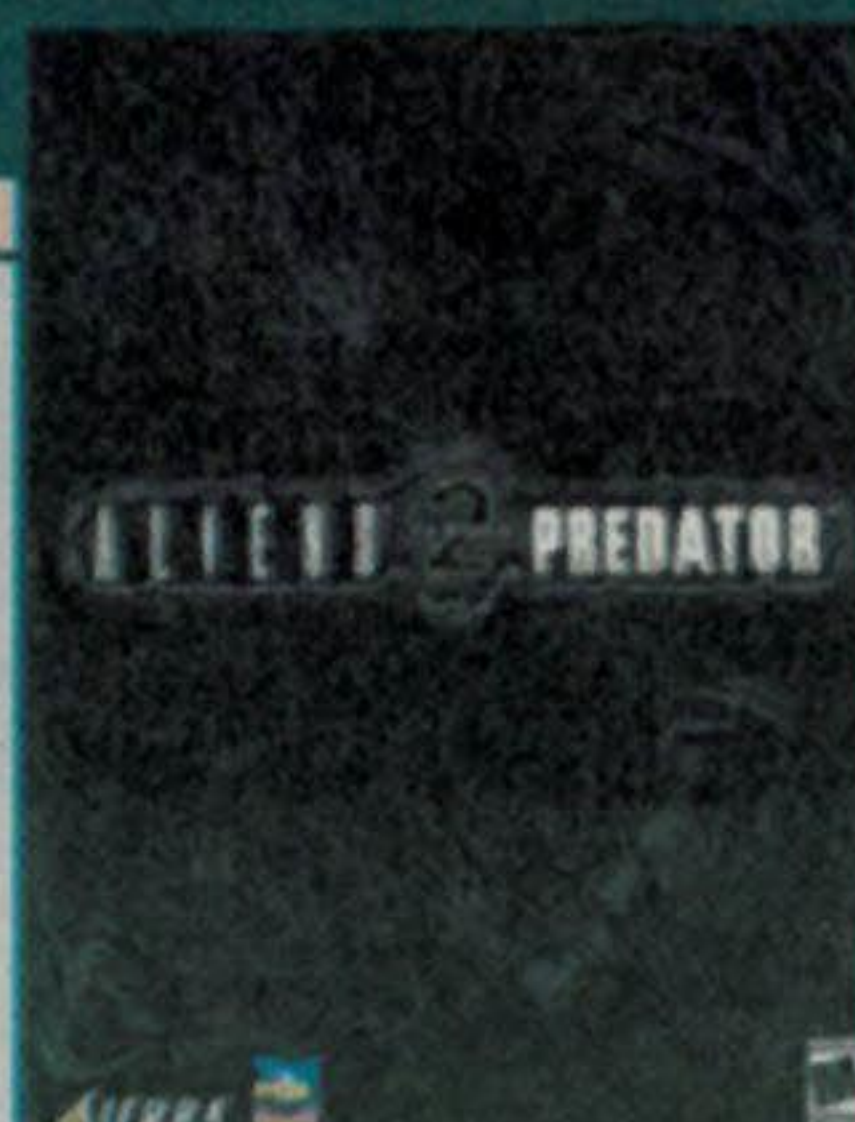
Dacă treceți de la Marine la Alien, jocul ia brusc o turnură de 180 de grade.

un mic facehugger, care provine din mai sus amintita ladă de transport și care, mare ca o cârțiță, se strecoară prin toate tuburile de aerisire. Apoi sare direct pe fața unuia dintre oamenii de pază, pătrunde în corpul acestuia mâncând totul bucată cu bucată, pentru a țâșni apoi afară prin stomac. Horror! Ca o mătă pervertită la a mânca oțel. Câteva minute de joc și

clic și ascultați tristul dialog al victimelor: "S-a mișcat ceva acolo în față?" Dacă atacați cu toate armele și ustensilele din dotare, bătălia n-ar trebui să dureze mai mult de câteva secunde. Fiindcă atunci când e vizibil, Predatorul nu are mai multe șanse de supraviețuire decât un Marine gol pușcă din stocul Alien.

TESTCENTER

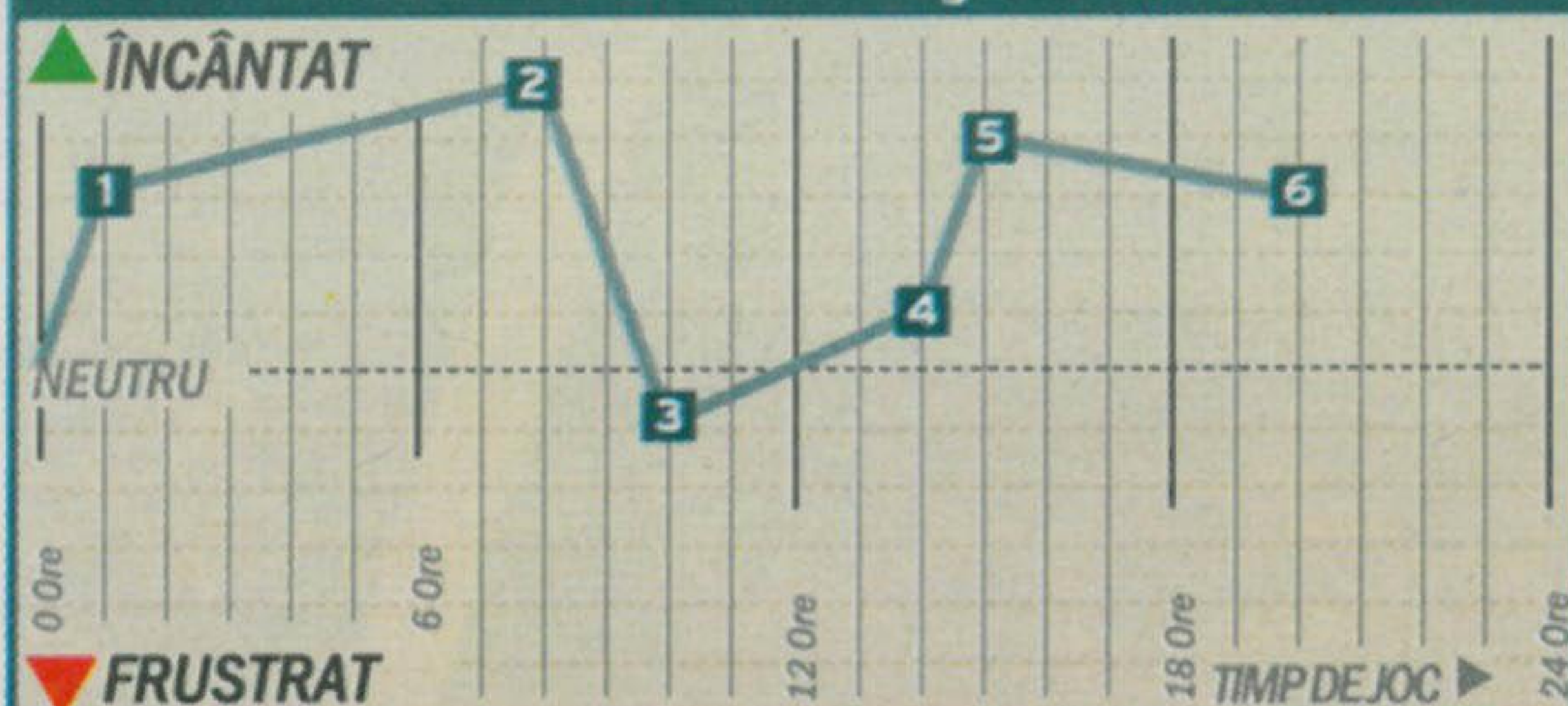
- 21 niveluri
- - trei protagoniști
- - trei acțiuni care merg în paralel
- 21 arme
- 10 caractere Multiplayer
- 12 hărți pentru Multiplayer
- patru moduri multiplayer
- bazat pe engine-ul Lithtech versiunea 2.5
- caractere bazate pe filme
- o doză ridicată de brutalitate în versiune US necenzurată
- joc online pe Internet



CIFRE & DATE

Gen:	acțiune 3D
Jocuri asemănătoare:	Clive Barker's Undying, Half-Life, Gunman Chronicles
Producător:	Monolith
De același producător:	No One Lives Forever, Septerra Core, Rage of Mages 2
Publisher:	Vivendi Universal Interactive
Site-ul oficial:	www.aliensvspredator2.com
Site-ul oficial al producătorului:	www.lith.com
Cel mai bun Fansite:	www.avpnews.com
Recomandarea de vârstă:	18 ani
Termen de apariție:	a apărut
Prețul producătorului:	cca. 38 USD
Conținutul pachetului:	2 CDs, 1 manual
Timp mediu de joc:	20 de ore

GRAFICUL MOTIVAȚIEI



OPINII ERDEI JĂCINT



Aliens vs. Predator 2 e ceva de genul excelent și, dacă nu provoacă greață sau teamă, atunci cu siguranță șochează. Cel puțin în misiunile grandioase din Marine, în care secvențele rapide se îmbulzesc în așa hal încât nu mai ai pauză nici să respiri decât atunci când jocul stă să mai încarce. Din păcate grafica nu poate ține pasul cu atmosfera fierbinte, care-ți taie respirația: engine-ul Lithtech arată în mod surprinzător mai bine decât în No One Lives Forever,

"Horror!" i-am auzit șoptind pe colegi atunci când au aruncat o privire asupra monitorului meu pe care rula jocul. Să fie oare vorba de teamă sau lehamite?

Însă nu rulează atât de cursiv ca și concurenții acestuia. Culisele sonore brilante te cutremură: rareori am jucat un joc în care întâmplarea de pe monitor să se îmbine atât de bine cu fundalul sonor provenit parcă dintr-o orchestră morbidă.

CIPRIAN COROIANU



Trebuie să recunosc cu toată sinceritatea că Aliens vs. Predator 2 este unul din jocurile PC care-ți urcă cel mai mult adrenalina. Te trec sudori reci pe șira spinării atunci când joci în rolul sarmănelui marine spațial de gardă într-o bază

Marines, Aliens și Predators își continuă "lambada". Totuși, de-a v-ați ascunse-lea a lăsat locul lui "fugi din calea mea sau te spulber".

care colcăie de alieni hidoși - ucigă-i toaca! AvP2 este pus în scenă în așa fel încât să te încite cu cele trei caractere ale sale. Recunosc că misiunile predatorului sunt punctul slab al acestui "Trio Brutal", iar căile de orientare nu au nici o șansă în rolul alienului. Combinate însă, cele trei fac un joc întreg, iar ca marine te miști bine printre diabolicele creaturi. Pentru ochi, noul engine Lithtech nu oferă nimic surprinzător, funcționează însă cu cele mai dificile scenarii.

LEGENDA: Tehnic imposibil Necomandat Acceptabil Optim

640 x 480 800 x 600 1024 x 768



PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------

640 x 480 800 x 600 1024 x 768



- 1** Soldatul e provocat de propria echipă printr-o explozie, peste tot e hărmălaie, însă adversarii se lasă încă așteptați. Extrem de incitant!
- 2** Luptele împotriva extraterestrilor sunt atât de enervante încât motivația Marine te poate aduce în pragul supărării.
- 3** La *Predator* e necesar să te readaptezi: să te strecori în loc să te temi? La început nu e atât de motivant fiindcă misiunile sunt în contrast cu sarcinile geniale din *Marine*.
- 4** După o perioadă de obișnuință vă strecurați cu *predatorul* prin toate arealele și vă delectați cu comentariile victimelor. Mișto!
- 5** Să te strecori prin complexul de cercetare în piele de *Face Hugger*, să ascuți conversațiile cercetătorilor și să găsești victima corespunzătoare: ce treabă incitantă!
- 6** Aici la final nu mai găsești multe inovații, căci mersul cu *Xenomorph* rămâne mereu același. Cu toate astea, treaba rămâne palpitantă în mod constant.

PUNCTAJ
ALIENS VS. PREDATOR 2

PRODUCĂTOR **DISTRIBUTOR**
Monolith Best Computers

85

PREȚ
35 USD

TERMEN
a apărut

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium III 450	Pentium III 800
96 MB RAM	256 MB RAM
HD: 670 MB	HD: 1100 MB

SUPPORT
OpenGL Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1 Rețea 16
Internet 16
1 jucător/pachet

GRAFICĂ 78%

SUNET 91%

CONTROL 72%

ATMOSFERĂ 86%

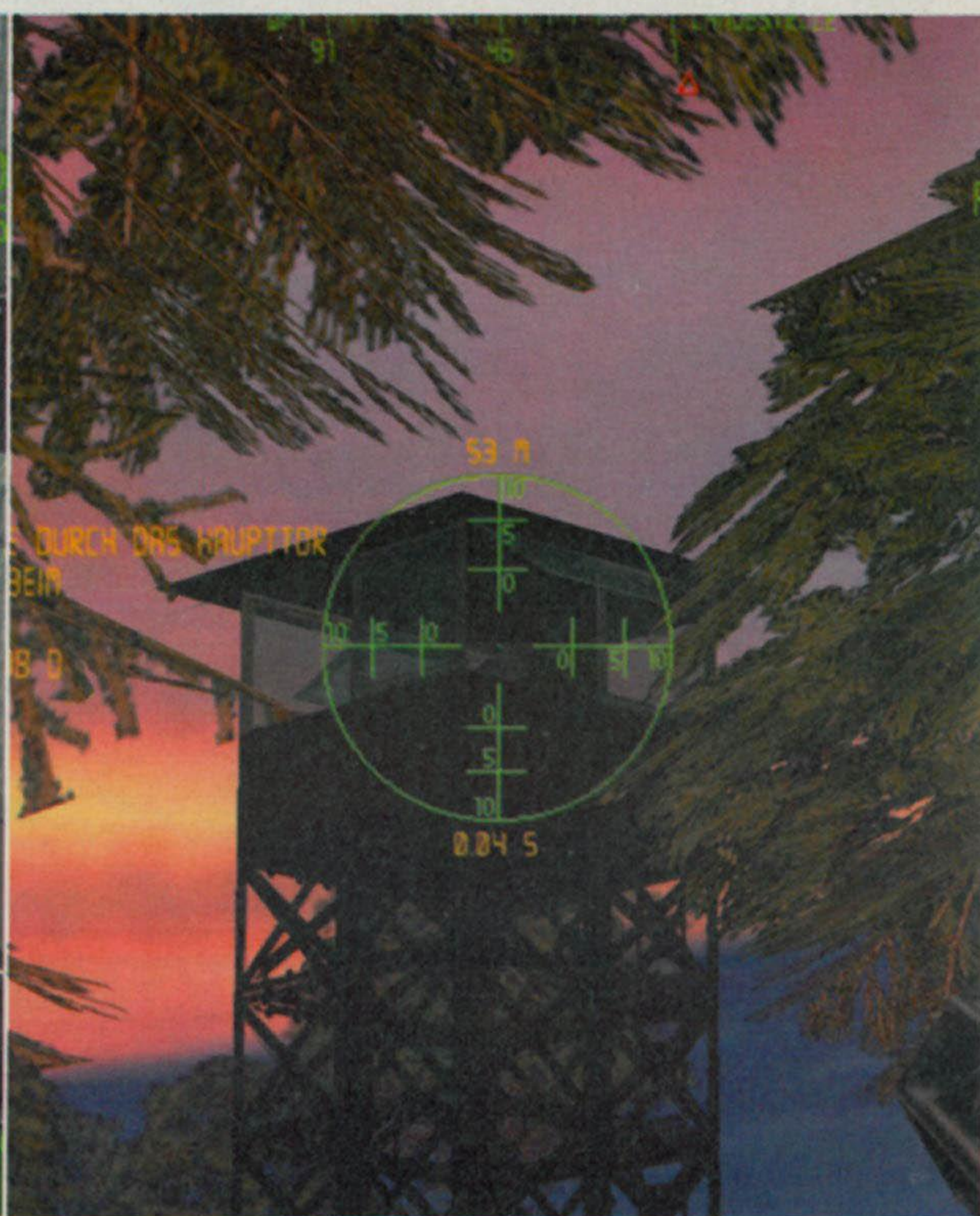
DESIGN	72%
--------	-----

MULTIPLAYER —

LEGENDĂ: Mai slab decât
jocurile luate
în comparație Mai bun decât
jocurile luate
în comparație

Codename: Outbreak

ATENȚIE Lansatorul de rachete își alege singur ținta, iar raza de explozie e uriașă.



Producătorii sunt adevărați vizionari la capitolele motor grafic și gen de joc: **shooterele tactice sunt în prezent foarte la modă.**

In clipa în care oamenii vorbesc monoton și se plimbă de parcă ar fi în transă, mai bine zis, se comportă ciudat, trebuie să devenim atenți: se întâmplă ceva. Rasele de alieni atacă pe la spate, pe la ceafă, pentru a-i demoraliza complet pe oameni. O trupă specială își dă seama ce se întâmplă și trimite soldații în regiunea de criză pentru a-i elibera de suferințe pe toți somnambullii, folosindu-se de toate armele posibile: pistoale mitralieră, flin-

te cu alicie, puști cu lunetă și chiar lansatoare de grenade. Dat fiind că misiunile se petrec adesea pe teritorii destul de întinse, soldații noștri fac toate acestea în modul cel mai perfid: se ascund în spatele unor stânci, se reped folosind generatorul de invizibilitate dintr-o ascunzătoare în alta, memorează rutele inamicilor și atacă în ultimul moment. Altfel se întâmplă când acțiunile au loc între patru pereți - amplasamente militare sau chiar nave, mai spre sfârșit.

Aici ei atacă într-un mod specific lui Counter-Strike. Însoțitorul ales înaintea fiecărei misiuni dintr-un pool plin cu soldați disponibili vă ajută și el. Dacă camaradul e dirijat de computer, îl puteți controla prin hotkey-uri, pe care le puteți configura cu comenzi de genul "follow me!". Alternativ, el poate fi controlat de un alt amic uman: în modul multiplayer aveți de îndeplinit 14 misiuni împreună cu doi camarazi și o porție zdravănă de teamwork.

LUNETISTUL O sentinelă s-a baricadat într-un turn de pază. Cu luneta el devine însă o pradă ușoară.

OPINIE CIPRIAN COROIANU



Potopul de opțiuni creează doar zăpăceală. Câteodată e mai bine să simplificăm.

Codename Outbreak nu aparține genului clasic de shootere, unde singurul lucru pe care trebuie să-l faci este să tragi în cele mai multe ținte posibile, cât mai degrabă "noului val", caracterizat de o abordare mai degrabă tactică a inamicului. Codename Outbreak prezintă un număr egal de calități și defecte. Pe de o parte, jocul e stimulant, perfect pentru multiplayer-ul cooperativ și cu un fir epic nu tocmai original, dar cu o anumită fascinație retro. Pe de altă parte, avem parte de o realizare nu întotdeauna la înălțimea concurenței, un grad de dificultate puțin cam ridicat și o structură de joc poate prea orientată pe tactica în câmp. În fine, un joc care cu greu va pune de acord majoritatea jucătorilor, dar care, în compensație, va fi apreciat de cei care sunt obișnuiți cu shooterele mai "meditate" ca și de cei care au experiență în multiplayer.

PUNCTAJ CODENAME: OUTBREAK

PRODUCĂTOR GSC Game World
DISTRIBUTOR Virgin

PREȚ
35 USD

TERMEN
a apărut

NECESAR
Pentium II 350
64 MB RAM
HD: 1.300 MB

RECOMANDAT
Pentium III 800
128 MB RAM
HD: 1.300 MB

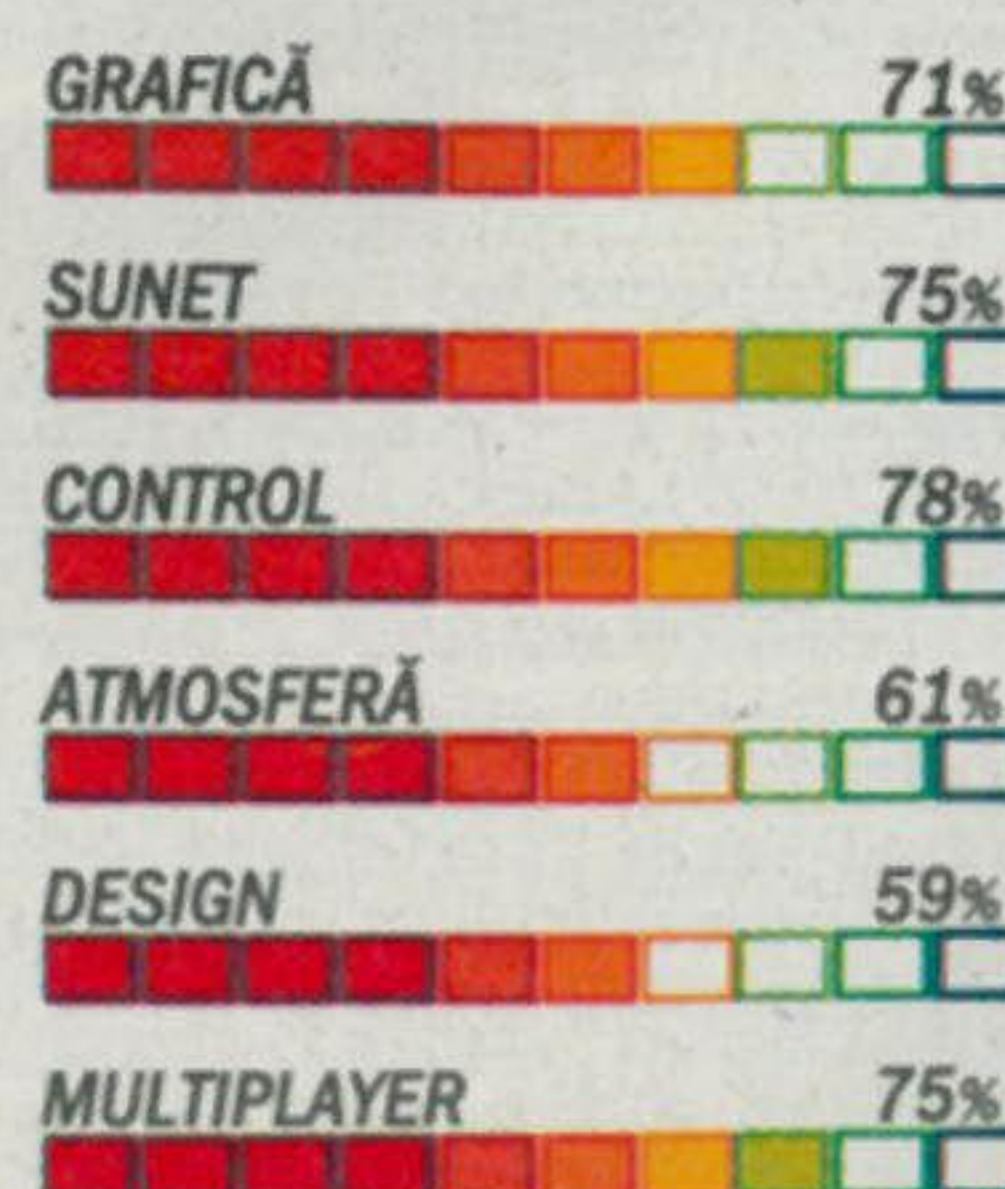
SUPORT
OpenGL

Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1
Internet 16

Rețea 16

1 jucător/pachet



72

RECOMANDĂRI ACTUALE

Pool of Radiance 2

Ediția: 12/2001
Distribuitor: Ubi Soft
Preț: cca. 70 USD

Marea surpriză a acestei luni: în ciuda marilor așteptări, **Pool of Radiance 2** poate fi considerat un joc ceva peste medie. Din partea jocului de referință al genului, **Baldur's Gate 2**, atât story-ul cât și atmosfera au cunoscut o puternică dezvoltare. **Arcanum** și **Wizards & Warriors** au îmbogățit atmosfera unui joc de aventură și au făcut posibilă dezvoltarea caracterului eroilor. Pentru jucătorii experimentați ai **Dungeon** există și un al doilea punct interesant: principiul Hack&Slay reușește să aducă o bună dispoziție jucătorilor și scoate din mediocritate **Pool of Radiance 2**.

70

PUNCTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de aventură ale ultimelor șase numere:

91 Diablo 2 Special Edition (Classics)



Încă o dată aveți ocazia să-l înfrângeți pe lordul întinericului în propriul său joc. Întrebarea este: pentru cât timp?

Ediția: 7-8/2001 | Monosit | Preț: cca. 22 USD

91 Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal



Ultimul episod al unei saga de mare succes. Un add-on de clasă superioară care întărește dramatismul părților anterioare.

Ediția: 09/2001 | Best Computers | Preț: cca. 22 USD

90 Diablo 2: Lord of Destruction



Primul și ultimul ad-on pentru **Diablo 2**, care-i oferă protagonistului negativ încă o șansă de revanșă.

Ediția: 7-8/2001 | Monosit | Preț: cca. 27 USD

86 Vampire (Classics)



Urmașii lui Dracula își fac de cap într-un RPG modern. Personajul Cristoph ajunge dintr-un cavaler respectat un vampir cu principii etice.

Ediția: 11/2001 | Monosit | Preț: cca. 13 USD

84 Planescape Torment (Classics)



Un RPG vast în care ajutorul cel mai de încredere al personajului principal e un craniu plutitor. Tot jocul e puțin cam morbid!

Ediția: 09/2001 | Best Computers | Preț: cca. 9 USD

81

Grim Fandango (Classics)

Best Computers 7-8/2001 | cca. 9 USD

81

The Curse of Monkey Island (Classics)

Best Computers 7-8/2001 | cca. 9 USD

80

Fallout Apocalypse (Classics)

Best Computers 7-8/2001 | cca. 22 USD

80

Indiana Jones Adventure Kit (Classics)

Best Computers 7-8/2001 | cca. 13 USD

79

Anachronox

Monosit 7-8/2001 | cca. 36 USD

78

Arcanum

Vivendi-Universal Interactive 09/2001 | cca. 31 USD

74

Wizards & Warriors (Classics)

Best Computers 11/2001 | cca. 13 USD

73

Throne of Darkness

Best Computers 11/2001 | cca. 36 USD

NOU

70

Pool of Radiance 2

Ubi Soft 12/2001 | cca. 68 USD

67

Dragon Riders

Ubi Soft 7-8/2001 | cca. 27 USD

64

Road to India

Best Computers 10/2001 | cca. 36 USD

61

Gorasul

Jowood 10/2001 | cca. 36 USD

60

Myst 3

Ubi Soft 10/2001 | cca. 40 USD

50

Siege of Avalon

Blackstar Multimedia 7-8/2001 | cca. 13 USD

46

Atlantis 2 (Classics)

Modern Games 10/2001 | cca. 7 USD

NOU

42

Atlantis 3

Modern Games 12/2001 | cca. 36 USD

40

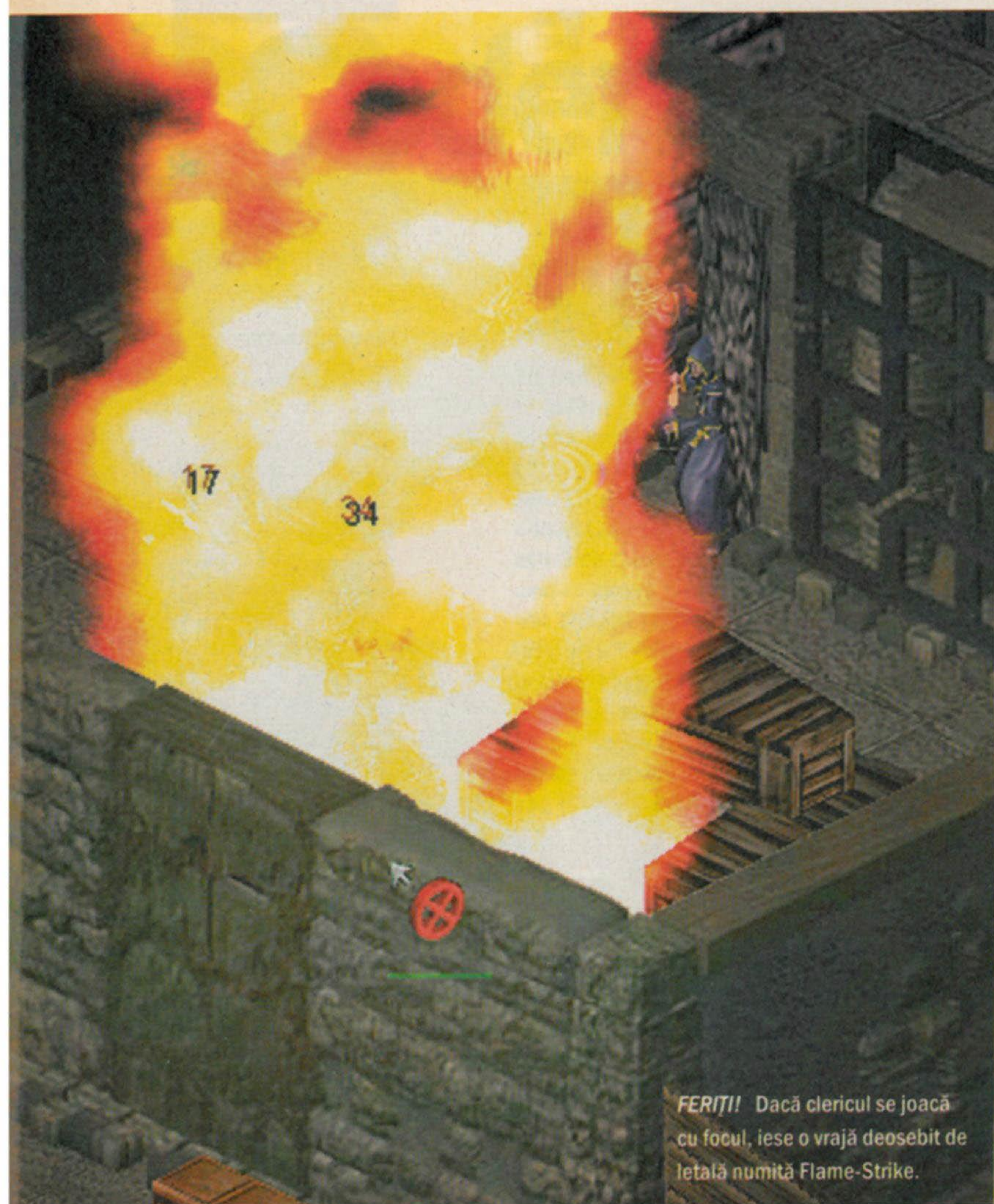
Schizm

Best Computers 08/2001 | cca. 36 USD

CHARTS

Cele mai îndrăgite RPG-uri și jocuri de aventură ale cititorilor revistei PC Games:

- 1 **Diablo 2 Add-on**
Action RPG | Vivendi
- 2 **Baldur's Gate 2**
RPG | Virgin Interactive
- 3 **Baldur's Gate 2 Add-on**
RPG | Virgin Interactive
- 4 **Diablo 2**
Action RPG | Vivendi
- 5 **Final Fantasy**
RPG | Eidos Interactive
- 6 **Icwind Dale**
RPG | Virgin Interactive
- 7 **Atlantis 2**
Adventure | Modern Games
- 8 **Escape from Monkey Island**
Adventure | Electronic Arts
- 9 **Planescape Torment**
RPG | Virgin Interactive
- 10 **Gothic**
RPG | Shobox



FERIȚI! Dacă clericul se joacă cu focul, iese o vrajă deosebit de letală numită Flame-Strike.



REPERTORIUL STANDARD

Mingea de foc face parte din uneltele de bază ale fiecărui magician care pretinde să le aibă cu arta lui Merlin. În imagine această scamatorie se folosește pentru a rezolva disputa asupra dreptului de a circula pe scăriță.

Orc - skill check roll: 2 bonus: -1 stat bonus: -1 penalty: 0
Orc - skill check roll: 4 bonus: -1 stat bonus: -1 penalty: 0



Pool of Radiance 2

Dorea să devină un atac furtunos asupra lui Baldur's Gate 2 - în final a ieșit o excursie nostalgică în anii '80.

Bun venit în circuitul fără de sfârșit: culoarul ce vi se deschide în fața ochilor nu se diferențiază prea mult față de celelalte 50 de coridoare prin care ați umblat până acum, și în care la mai fiecare colț dădeți peste câte un zombi. Nici acum nu este prevăzut un final, după cum se poate remarca la prima privire aruncată asupra hărții. Totuși: un sfert din dungeon-

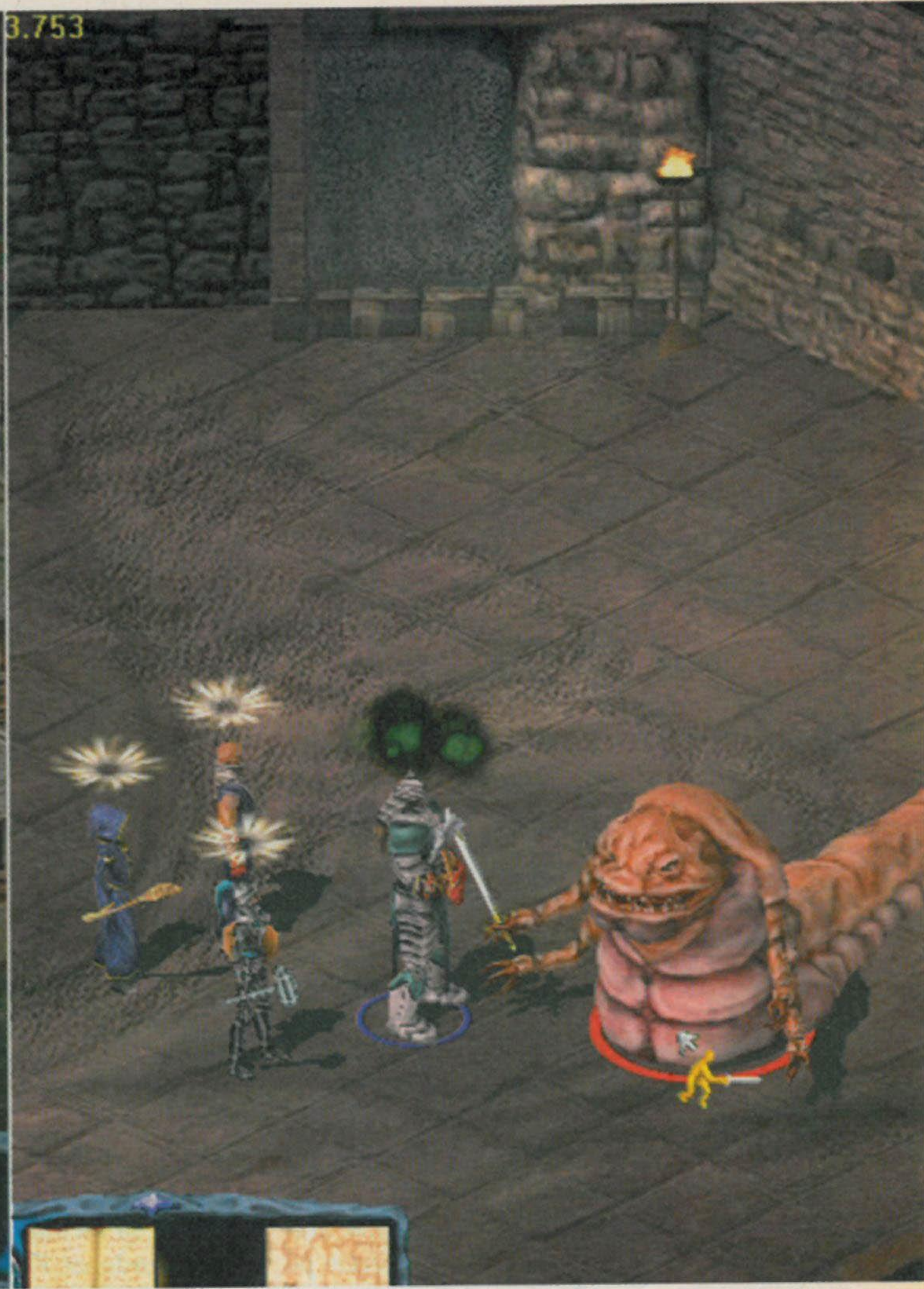
uri le-ați parcurs deja în cinci ore. Nu disperați, căci probabil mâine veți afla cum se continuă povestea. Așa arătau pe vremuri RPG-urile. De exemplu, **Pool of Radiance**. Și pe atunci acest lucru era distractiv. Bineînțeles că nu existau pe atunci **Arcanum**, **Planescape Torment** și nicidecum **Baldur's Gate 2**. RPG-urile aveau o grafică bidimensională - astăzi deja depășită - și puneau accent

mai mare pe story-ul povestit ca într-o carte, decât pe luptele turn based. A trecut însă un deceniu de atunci și acum putem privi cu nostalgie în urmă, dacă nu ar exista acest **Pool of Radiance 2**: e nou-nouț și arată întocmai cum trebuie să arate, dar se joacă ca pe o bandă infinită. Și culoarul din fața nasului... dar acest lucru îl cunoașteți deja.

Să o luăm de la început:



PLOAIE RECE Suporterii supărați pot fi liniștiți cel mai bine cu un jet de apă, metodă folosită și de trupele de intervenție.



patru viteji iscusiți se îndreaptă către Myth Drannor, așezare ce e stăpânită de teama lui **Pool of Radiance**. Acest izvor de răutate, care aduce pe pământ tot soiul de bestii, reprezintă izvorul răului pur. Totul este controlat de o putere malefică cu o influență inimaginabilă. Sarcina noastră în acest caz devine clară: trebuie mers acolo, făcut curat și, în fine, sigilat locul! Atât despre story. În primele 20 de ore nimic altceva nu-i de făcut. Când își jubilează perioada de existență, un NPC are voie să-și mai iasă din fire și să scoată o operă de artă în care singurul job este să faci postere din hoardele de monștri.

Pentru a îndeplini această sarcină, eroii noștri se țin de regulile celei de a treia versiuni din **Dungeons&Dragons**. Se descurcă însă și fără suplimentul "advanced" și este foarte

diferit față de predecesorii care se preumblau prin **Baldur's Gate & Co**. Producătorii au adaptat însă într-un mod fericit sistemul de reguli D&D. Și acest lucru pornește de la modificările frustrante în sistemul de acumulare a punctelor de experiență (caracterele se dezvoltă cu mult mai încet decât prevăd regulile

Cu mai bine de 90 vrăji frumos animate, magicienii pot face multe. Iar luptătorii de apropiere - cu capacitățile lor - nu sunt mai prejos.

originale), iar unele clase de caractere precum druzii și barzii lipsesc cu desăvârșire. Puteți alege dintre șase rase și opt clase. Practic diferențele nu sunt corecte deloc. Un barbar e mare cât o casă și îl nimicește pe adversar dintr-o lovitură. Așa că oricât de dibaci e hoțul, când vine barbarul se înnegurează monitorul și totul e prefăcut în afiș.

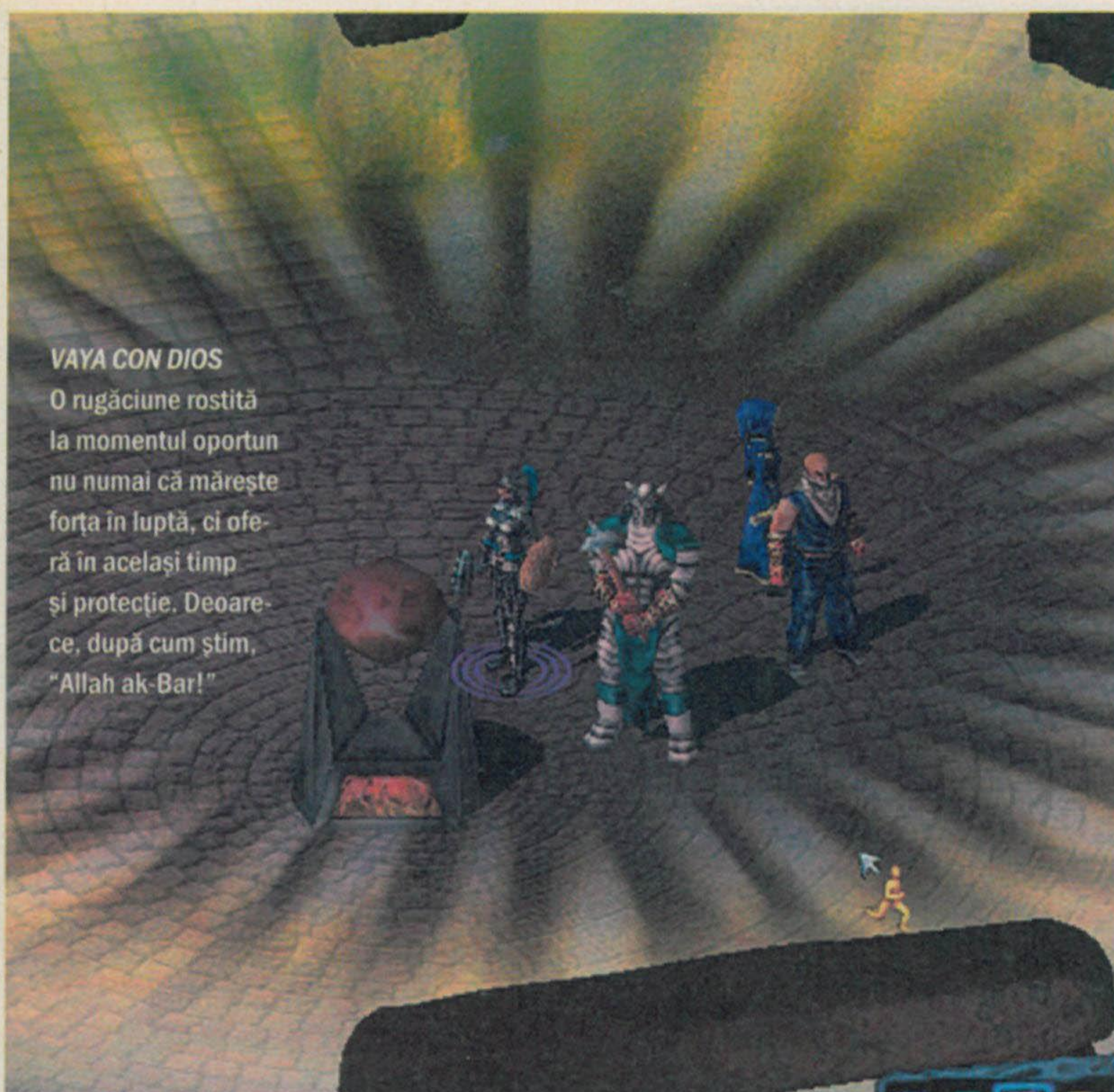
Inima și sufletul jocului sunt bătăliile. Acestea se desfășoară în binecunoscutul stil turn based. În cazul apariției unui număr copleșitor de adversari, cealaltă parte se retrage automat. În vreme ce magicienii voștri dețin mai mult de 90 de vrăji bine animate, luptătorii spadasini de apropiere sunt dotați cu diferite capacități speciale, care cu fiecare nivel atins devin tot mai avansate.

Datorită background-ului D&D, o porție bună de tactică face parte din program pentru a menține un ton cât mai echilibrat - cine se dă înapoi în timpul luptei, trebuie să se mulțumească cu faptul că adversarul are cale liberă. Astfel, monștri capătă un avantaj care nu ține de fair-play. Ceea ce se discută deja la nivelul anumitor foruri apare negativ și în test: se pare că protagoniștii șmecheresc loviturile atunci când țintesc și, de asemenea, atunci când se apără. Dacă în înalta societate totul se desfășoară cât de cât decent, atunci când ajungeți prin dungeon-uri nu vă mai rămâne prea mult timp pentru a răsufla. Monștri cât vezi cu ochii!

Tuneluri, de asemenea. Sistemele de peșteri în care se desfășoară jocul sunt într-adevăr imense. Doar pentru primul nivel din dungeon puteți

MELCUL URIAȘ

În mod normal, unei asemenea creaturi îi aplicați o lovitură pe spatele deformat. Apariția din imagine însă este de această dată prietenoasă. Dar dacă încercați să-l preparați după rețetele bucătăriei franceze, devine dușmănos.



VAYA CON DIOS

O rugăciune rostită la momentul oportun nu numai că mărește forța în luptă, ci oferă în același timp și protecție. Deoarece, după cum știm, "Allah ak-Bar!"

să vă luați liniștiți în calcul zece ore.

Și acest lucru ar fi doar pe jumătate sălbatic dacă măcar coridoarele ar fi diferite unul de celălalt. Dar nu sunt.

Exceptând animațiile drăguțe oferite de caracterele pe care le controlați, în *Pool of Radiance* te mai zăpăcești și din cauza graficii delăsătoare. Modelele și obiectele arată cumva, însă sunt expuse într-un mod tare economicos, dând

astfel un efect de tristețe grafică. Jucând un timp mai lung, impresia generală se îmbunătățește, rămâne însă cu mult sub așteptări. De pe frontul sunetului putem anunța că avem plăcerea să ascultăm un ritm muzical ordonat, FX-urile sună bine, iar limba vorbită e destul de reușită.

CĂLUGĂR FORTOS

Dacă ați atins acest nivel de puncte de experiență puteți să-l invitați la duel și pe Schwarzenegger!



TESTCENTER

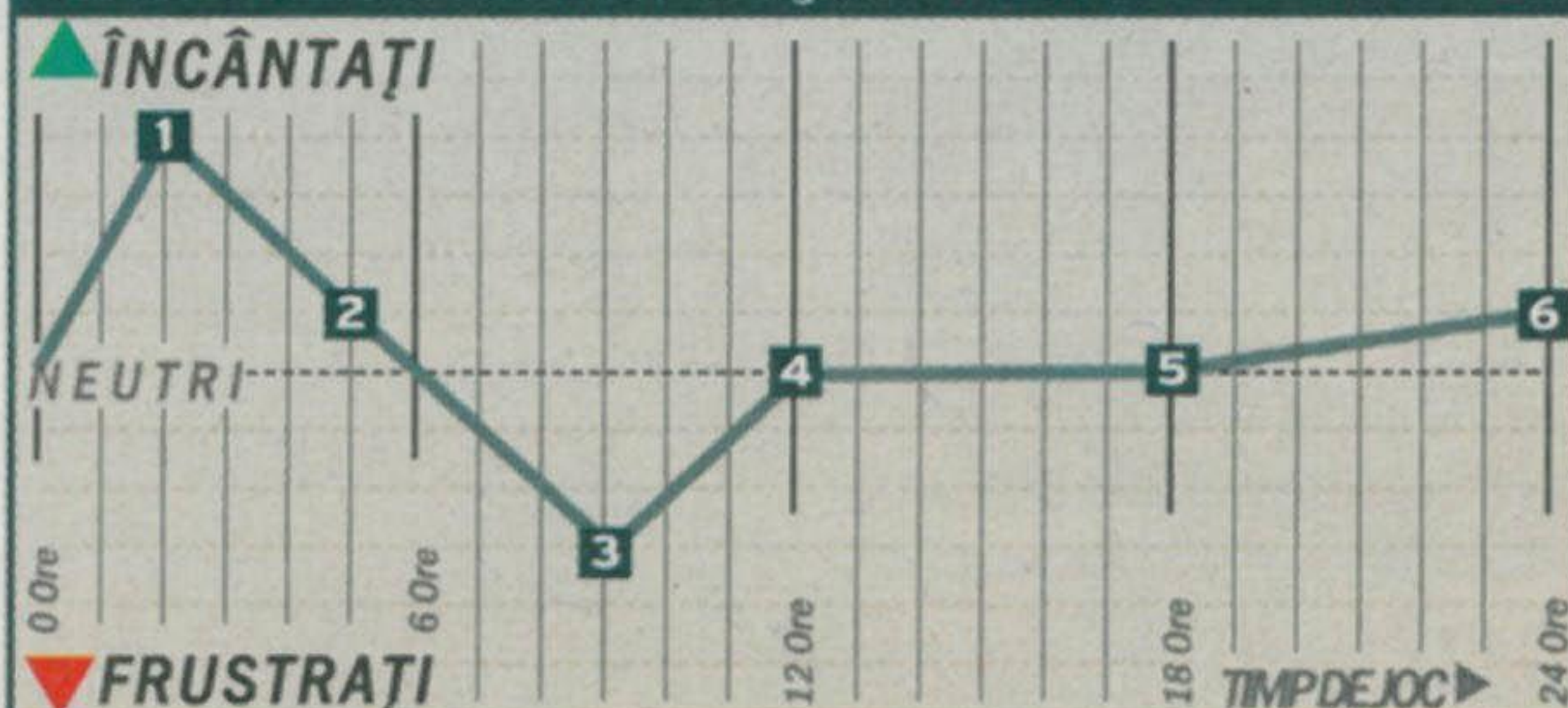
- 6 rase
- 8 clase
- 99 vrăji
- 18 capacități speciale
- sistem de luptă bazat pe runde
- în pachet Collector's Edition se află suplimentar și romanul
- reguli ale ediției Dungeons & Dragons
- caracterele se dezvoltă până la nivelul 16 de experiență
- tutorial cuprinzător



CIFRE & DATE

Gen:	RPG
Jocuri asemănătoare:	Baldur's Gate 2, Arcanum, Diablo 2, Icewind Dale, Planescape Torment
Producător:	Stormfront Studios
De același producător:	NASCAR Revolution, Byzantine
Publisher:	Ubi Soft
Adresa publisherului:	str. Johann Strauss, nr. 2A, et. 5, București
Telefon:	01-231.67.69
Site-ul oficial:	www.poolofradiance.com
Site-ul oficial al publisherului:	www.ubisoft.ro
Site-ul oficial al producătorului:	www.stormfront.com
Cel mai bun Fansite:	www.poolofradiance2.com
Recomandarea de vârstă:	12 ani
Termen de apariție:	versiunea US apărută deja
Prețul producătorului:	cca. 40 USD
Conținutul pachetului:	2CD-uri, 1 manual, o hartă
Timp mediu de joc:	50 ore

GRAFICUL MOTIVAȚIEI



OPINII

BOGDAN GAVRA



Dacă nu sunteți răbdători, *Pool of Radiance* nu e de nasul vostru. Până când, în fine, se pornește și story-ul trec 20 poate chiar 25 de ore de joc. Lucrul de bază realizat în *Pool of Radiance 2* este sistemul de luptă. Adversarii sunt însă plictisitori, iar lipsa echilibrului dintre povestire și lupte te face să-ți pierzi din motivație și să-ți scadă factorul de plăcere atunci când joci. Lipsesc anumite fea-

Gândire nostalgică la locul nepotrivit: *Pool of Radiance 2* e prea plictisitor și mult prea lung pentru mine. E doar pentru jucătorii cu multă răbdare.

res și nu ți se creează posibilitatea să acumulezi la trecerea dintr-un nivel la celălalt hitpoint-urile maxime. Pe lângă acesta, *Baldur's Gate 2* ne-a arătat în urmă cu un an, cum trebuie să fie un RPG modern.

JĂCINT ERDEI



Vechile timpuri bune: noapte de noapte jucai *Pool of Radiance*, iar la școală aveai ochii mici, negri și neprietenoși. Ceea ce mă reținea pe atunci, mă pune azi pe gânduri. Îmi plac dungeon-urile diferite cu mulți monștri de asemenea diferiți. *Pool of Radiance 2* nu-mi satisface în totalitate gusturile. Coridoarele

Un concept promițător a fost transpus în practică cu puține inovații. Un joc atractiv doar pentru fanii genului.

par a fi interminabile, iar adversarii par a fi clonați. Stormfront mă cufundă într-un story diluat, care se pune pe picioare abia după zece ore de joc. Pentru monștri răpuși mi se oferă niște caraghioase puncte de experiență și cum rezolv un quest sporadic sunt înaintat în nivel. Doar luptele tactice și principiul Hack&Slay mai salvează oarecum *Pool of Radiance 2*. Trebuia să ofere mai mult. Jocul este interesant doar pentru veterani. Neinițiaților, ferțiți-vă!

TESTUL DE RULARE

MINIMAL DETAILS



Pool of Radiance 2 e un joc a cărui viteză de rulare este controlată de procesor. Efectele speciale minime și umbrele dau posibilitatea ca jocul să se deruleze cursiv și pe un PIII 600. E bine totuși să instalezi jocul la maxim pentru a evita astfel așteptările îndelungate. Dacă jocul nu curge fluid defragmentați hardul. Astfel poți posibilitatea procesorului de a intra mai repede în posesia datelor, iar video-urile frumoasele pot fi redată mai bine.

640 x 480																800 x 600																1.024 x 768															
PIII 500/128																PIII 500/128																PIII 500/128															
Duron 600/128																Duron 600/128																Duron 600/128															
Duron 800/128																Duron 800/128																Duron 800/128															
PIII 1.000/256																PIII 1.000/256																PIII 1.000/256															
Athlon 1.200/256																Athlon 1.200/256																Athlon 1.200/256															
P4 1.400/256																P4 1.400/256																P4 1.400/256															
PIII 500/128																PIII 500/128																PIII 500/128															
Duron 600/128																Duron 600/128																Duron 600/128															
Duron 800/128																Duron 800/128																Duron 800/128															
PIII 1.000/256																PIII 1.000/256																PIII 1.000/256															
Athlon 1.200/256																Athlon 1.200/256																Athlon 1.200/256															
P4 1.400/256																P4 1.400/256																P4 1.400/256															

MAXIMAL DETAILS



640 x 480

800 x 600

1.024 x 768

PUNCTE CARE (NU) MOTIVEAZĂ



1 Caracterele sunt oboseite și s-au trecut peste primele bătălii. Sistemul bazat pe runde face plăcere. Myth Drannor, vin acum!



2 Primul dungeon: nu arată foarte original. Plin de orci și de zombies. Nu prea are mari diferențe, dar luptele fac o deosebită plăcere.



3 În fine, ajunge! 1.000 orci și 800 zombi sunt răpuși, dar de întâmplat tot nu s-a întâmplat mai nimic. Nici măcar luptele nu mai fac plăcere. Căutăm calea spre ieșire.



4 În sfârșit! Ieșirea e în fața ochilor. Bucuria de a da peste o nouă parte a acestui story te animează să continui jocul.



5 Pool of Radiance continuă în același stil. Surprizele sunt rare. Bine că în fine se mai dezvoltă caracterele.



6 Noi NPC-uri și monștri proaspeți fac să crească din nou motivația. Story-ul se pune ușor în mișcare. De ce trebuie să te fi chinuit 20 de ore pentru acest lucru?

ÎN COMPARAȚIE

	Baldur's Gate 2	Arcanum	Pool of Radiance 2	Pro & Contra
GRAFICĂ	82	57	74	+ animații foarte realiste ale caracterelor + vrăji foarte bine puse în scenă ● Puține schimbări
Bogăția detaliului în lumea jocului	89	59	72	
Bogăția detaliului la obiecte	75	52	71	
Multitudinea în joc	86	65	56	
Animațiile figurilor	79	44	83	
Efecte	82	64	88	
SUNET	84	66	74	+ vorbitorii se potrivesc perfect rolurilor + efecte pline de atmosferă ● Muzică pe un singur ton
Muzică	90	61	61	
Efecte de sunet	82	66	79	
Voci / Comentarii	81	72	83	
CONTROLUL	90	74	71	+ hotkey ● Imprecise în lupte ● Raza de vedere este restrânsă
Confortabil / Navigare	90	75	70	
Precizia controlului	90	78	72	
Vedere largă / perspectivă	90	70	70	
ATMOSFERĂ	89	79	70	+ început plin de atmosferă ● Story subtil ● Puține NPC-uri
Incitant / Surprinzător	87	82	68	
Dialogul poveștii / Comentarii	92	85	75	
Apropierea de realitate / Credibilitatea	91	84	65	
Înscenarea	84	64	69	
DESIGNUL JOCULUI	82	80	64	+ foarte multiplu ● Dungeon-uri plictisitoare ● Prea puține variații de adversari
Prietenos pentru începători	68	62	72	
Deloc plictisitor	90	82	61	
Diferențele între gradele de dificultate	87	62	65	
A.I.	68	53	55	
Profundimea jocului	92	85	70	
Profundimea jocului	88	70	62	
MODUL MULTIPLAYER	59	69	74	+ dungeon-uri generate la întâmplare + grad de dificultate măsurat ● Mult prea puține limitări de nivel (16)
Atractivitatea modului	67	70	82	
Sprijin oferit de producător	50	63	62	
Interactivitate / Comunicare	61	74	79	

Mai slab decat
jocurile luate
in comparatie

Mai bun decât
jocurile luate
în comparație

PUNCTAJ
POOL OF RADIANCE 2

PRODUCĂTOR Stormfront St.
DISTRIBUITOR Ubi Soft

PREȚ 40 USD **TERMEN** a apărut

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 400	Pentium 600
64 MB RAM	128 MB RAM
HDD: 700 MB	HDD: 1.200 MB

SUPPORT
OpenGL Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1 Rețea 6
Internet 6
1 jucător / pachet

GRAFICĂ 74%

SUNET 74%

CONTROL 71%

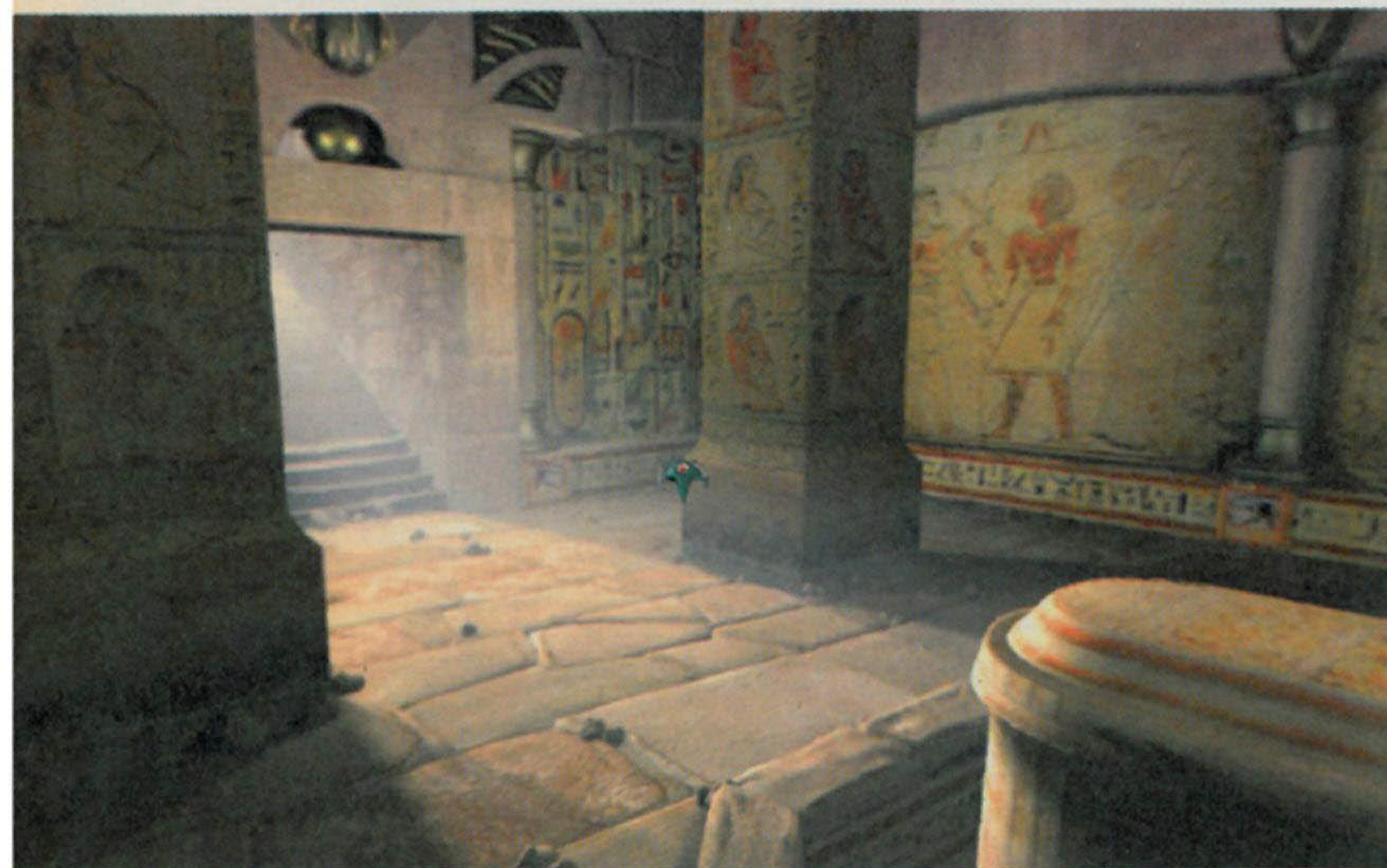
ATMOSFERĂ 70%

DESIGN 64%

MULTIPLAYER 74%

70

Atlantis 3 - The New World



FĂRĂ SÂNGE
Scenele sunt
drăguțe, dar
cam sterile.

Foarte simpatică
această clonă de Myst!
Și necomplicată. Dar
mai ales plictisitoare.

Istoria spune că enigmaticul continent Atlantida s-a scufundat. După cum zice legenda, zeii s-au supărat foc pe locuitori și au trimis un adevărat potop pe capul lor. Între timp, noi am aflat de ce, mai puțin tânăra arheolog din aventura lui Cryos

Render. Fătuța caută de fapt în deșert o fântână și se împrietenește cu un nomad pus pe hartă și pe omorât - vrăbiuțele cripesc deja de dragoste - o idilă ciudat de stupidă. De-a lungul călătoriei sale fetișcana dă peste ghicitori nu prea complicate, care se rezolvă cu ajutorul clicurilor de mouse și se bucură de dialogurile lirice, dar adesea prostuțe: „Trebuie să mai omor câțiva oameni” - „Oh, aceștia sunt dușmani de-ai dvs?”. Scenele sunt renderizate simpatic, doar că arată pe alocuri cam șterse. Același lucru se întâmplă și cu eroina: din păcate multe din trăsăturile și acțiunile ei amintesc de clișee arhicunoscute. Tot mai vreți să știți de ce zeii au distrus imperiul legendar? Atunci terminați jocul și, dacă aveți noroc, veți afla. În orice caz știm cu toții: „The truth is out there!”.

PUNCTAJ ATLANTIS 3 - THE NEW WORLD

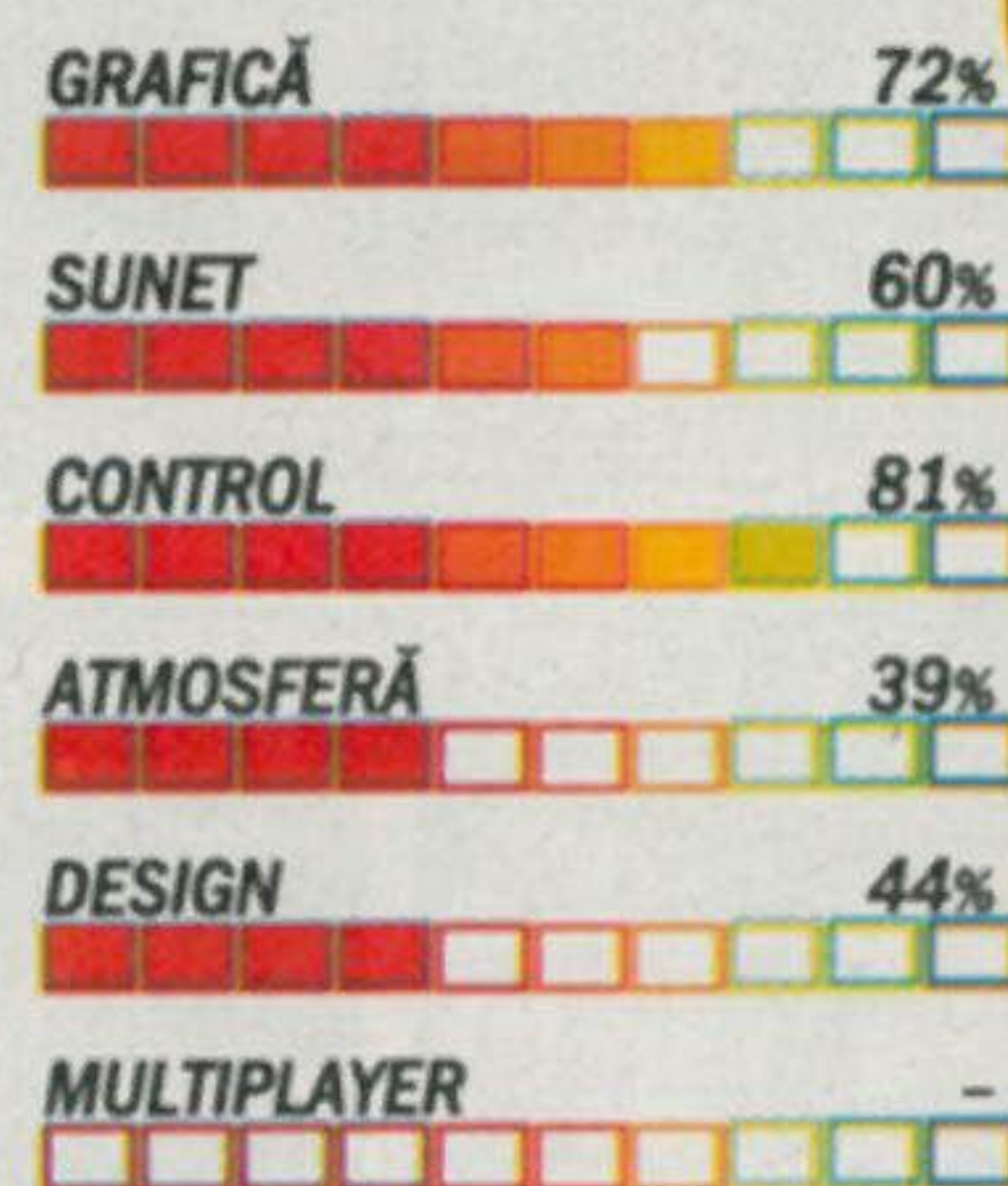
PRODUCĂTOR Cryo
DISTRIBUTOR Modern Games

PREȚ cca. 35 USD
TERMEN a apărut

NECESAR Pentium 2 333
32 MB RAM
HDD: 400 MB
RECOMANDAT Pentium 3 500
64 MB RAM
HDD: 400 MB

SUPORT OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1 Rețea -
Internet -
1 jucător/pachet



42

max
Bucuresti
1006

SPORT

Sport | Curse | Simulatoare



SCI: Rally Championship

Sci dezvoltă versiunea pentru consolă a lui Rally Championship, joc care a apărut pentru PC și care este editat de Ubi Soft în Franța. Pentru consolă, editorul este Codemasters. Pentru a ne încerca puterile la volanul acestor frumoase mașini, Rally Championship ne propune șase rallyuri: trei în Marea-Britanie (Scoția, Țara Galilor și Isle of Man), apoi în ținuturi arctice, Kenya și Statele Unite.

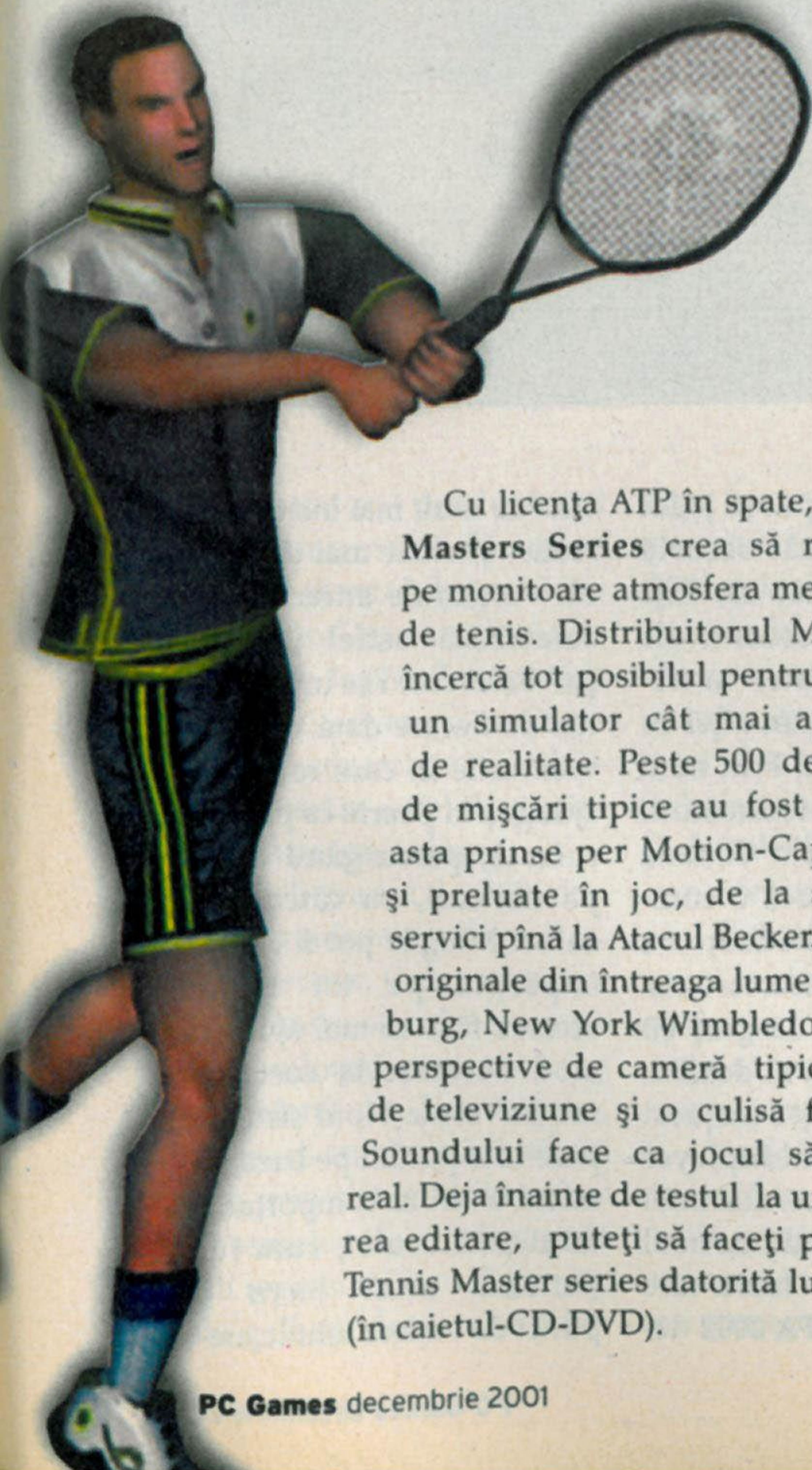
Electronic Arts a prezentat în Paris o versiune beta a lui Moto Racer 3. Numărul stilurilor a fost mărit, astfel vom putea încerca curse de tip Cross, Freestyle, Street Championship sau Trial. Jocul redă aproape întreaga lume a curselor pe două roți. Sunt de remarcat grafica și controlul îmbunătățite. La fel a fost ameliorată și comportarea bolizilor. Dintre cele 32 de motociclete, 16 sunt

de curse, cealaltă jumătate fiind destinată pentru drumurile care se situează dincolo de șoselele asfaltate. Jocul se desfășoară pe piste originale precum Suzuka sau International Raceway. Din păcate producătorii nu au reușit să obțină licențele pentru denumirile reale ale bolizilor. Data de apariție a fost fixată la 30 noiembrie.

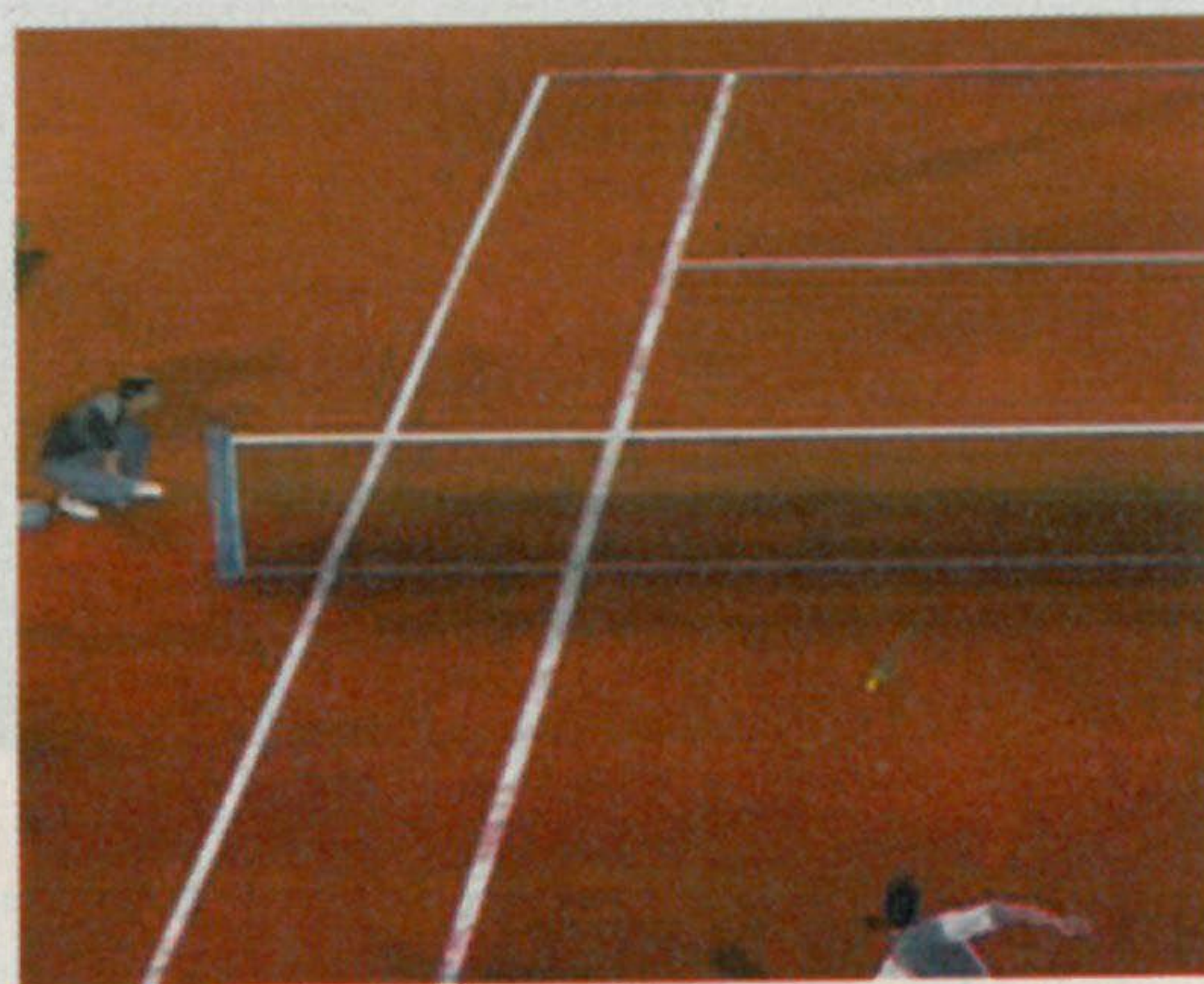
USA Racer

Capitolul următor al Davilex Raser se desfășoară în America și se numește prin urmare USA Raser. Echipa de distribuitori se îndepărtează puțin de conceptul original care ridică considerabil nivelul adrenaliniei. Producătorii au promis o fizică mai realistă a comportării bolizilor. Cea mai mare satisfacție este oferită însă de cele 11 piste.

Tennis Masters Series



Cu licența ATP în spate, Tennis Masters Series creă să readucă pe monitoare atmosfera meciurilor de tenis. Distribuitorul Microids încercă tot posibilul pentru a crea un simulator cât mai apropiat de realitate. Peste 500 de curse, de mișcări tipice au fost pentru asta prinse per Motion-Capturing și preluate în joc, de la simplul servici până la Atacul Becker. Courts originale din întreaga lume (Hamburg, New York Wimbledon etc.), perspective de cameră tipice celor de televiziune și o culisă fidelă a Soundului face ca jocul să apară real. Deja înainte de testul la următoarea editare, puteți să faceți proba la Tennis Master series datorită lui Demo (în caietul-CD-DVD).



Salt Lake 2002

Eidos Interactive a anunțat recent Salt Lake 2002, game-ul oficial al Jocurilor Olimpice de iarnă. În producție la Attention to Detail, jocul va fi disponibil începând din ianuarie 2002 pentru PS2 și PC. Va dispune de șase tipuri de competiție, de ambiențe autentice "olimpice" și diferite moduri multiplayer. Între competiții sunt semnalate slalomul special masculin și feminin, bob și slalomul uriaș pentru snowboard. În ceea ce privește multiplayer-ul, vor fi diferite moduri între care cel Olympic, Clasic și Turneu. Pentru mișcarea personajelor, Salt Lake va utiliza tehnologia "motion capture" și fizică în timp real.

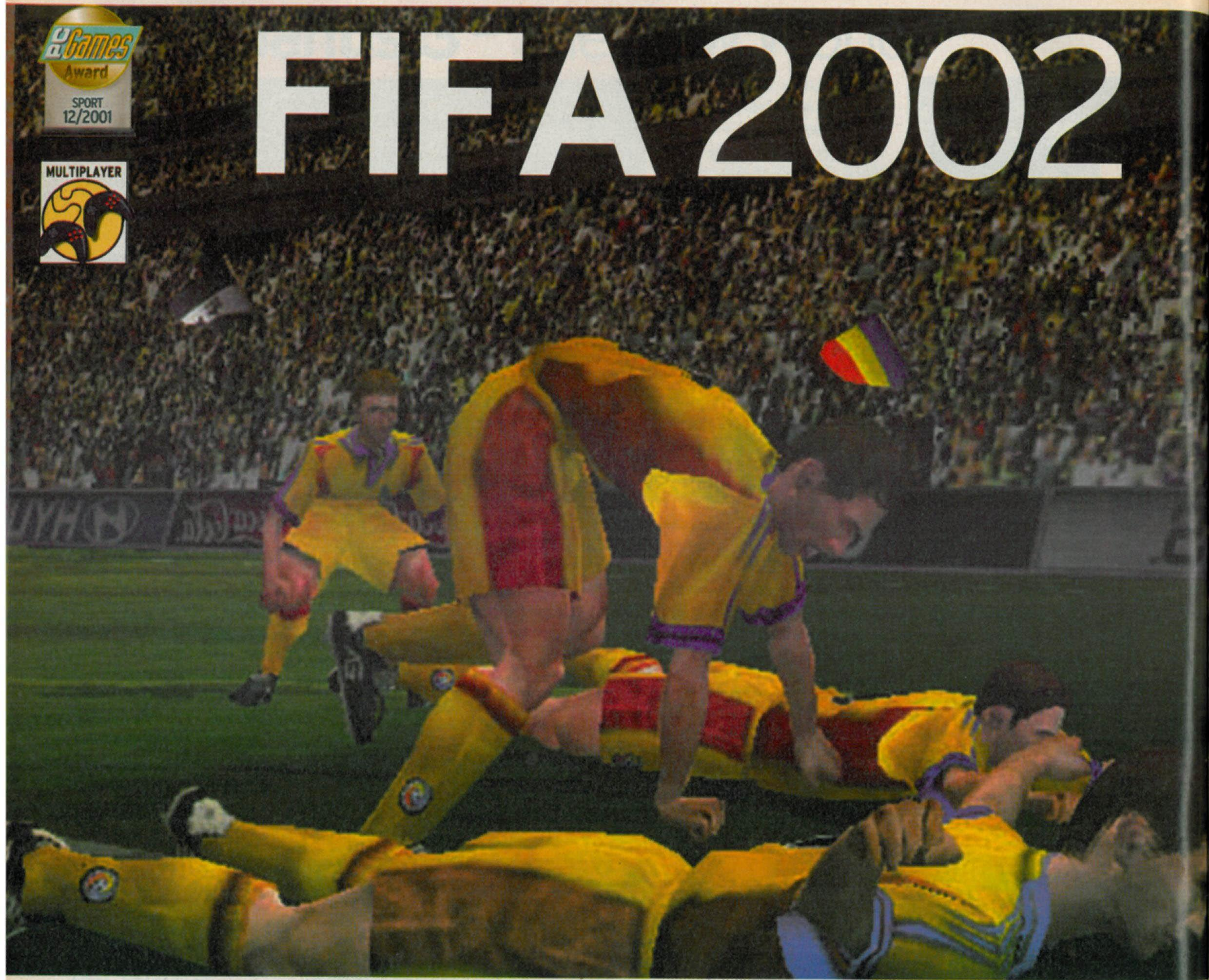
BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 FIFA 2002**
Simulator de fotbal | a apărut EA Sports
- 2 Tony Hawk's Pro Skater 3**
Simulator de skateboard | febr. 2002 Activision
- 3 F1 Racing Championship 2**
Simulator de F1 | decembrie 2001 Ubi Soft
- 4 Microsoft Flight Simulator 2002**
Simulator de zbor | a apărut Microsoft
- 5 Motor City Online**
Curse online | a apărut EA.com
- 6 World Sports Cars**
Curse | martie 2002 Empire
- 7 Mercedes-Benz Champions**
Curse | septembrie 2002 Syntec
- 8 Moto Racer 3**
Simulator moto | a apărut Delphine Software
- 9 Rally Championship Extreme**
Simulator de rally | a apărut Ubi Soft
- 10 Rally Trophy**
Simulator de rally | a apărut Jowood



FIFA 2002



Noul sistem de pase îi aduce lui **Fifa 2002 cea mai mare modificare din ultimii ani**, oferind astfel jucătorilor cel mai bun simulator de fotbal pe calculator. Cu FIFA 2002 se depășește în sfârșit etapa de stagnare din ultimii ani.

Cine a început să joace FIFA 2002 observă numaidecât că, față de versiunile precedente ale îndrăgitului simulator va trebui să ne reobișnuim nițel cu noul sistem de joc. Prin noul sistem de pase, producătorii de la EA Sports din Canada reușesc să introducă o componentă de bază hotărâtoare (vezi tabelul). O încercare riscantă care putea da greș cu ușurință. S-a testat în detaliu, s-au câștigat cupe și s-au jucat multe partide multiplayer pentru a constata că: mai întâi trebuie să vă obișnuiți cu noul sistem de control - lucru care reușește - astfel FIFA 2002 de-

vine cu mult mai incitant, mai realist și chiar mai dificil decât versiunile anterioare. Se corectează astfel „dintr-un șut” erori care i se imputau seriei de fiecare dată. Au trecut vremurile în care reușeați să ajungeți la poartă ca pe bandă rulantă, parcurgând terenul pe flancuri, cu câteva pase oarbe. Mingile pot fi de acum împărțite pe tot terenul, acestea fără să mai ajungă în mod automat la coechipier sau adversar. Noul sistem de pase este posibil pe baza unui calcul exact al comportamentului jucătorului; cum funcționează acest lucru din punct de vedere tehnic, ne-au



BUCURIA GOLULUI
marcat în deplasare
nu este umbră de fluerături.



FOARTE APROAPE Cât de realiste sunt animațiile se vede, din păcate, doar în perspectiva apropiată și acest lucru se întâmplă doar în cazul unui penalty.



NEOBÎȘNUIT Secvențele intermediare de reluare după înscrierea golurilor oferă perspective interesante ale camerei, însă nu arată întreaga fază.



demonstrat-o producătorii deja în luna mai, la E3, în Los Angeles: câmpul de joc al fiecărui „actor” este analizat permanent în legătură cu poziția portarului advers și a mingii. Echipele controlate de calculator hotărăsc astfel dacă și încotro să paseze mingea.

Astfel, gradul de dificultate ales conduce precizia acțiunii respective. Comportamentul defensiv se calculează pe baza aceluiași parametri. La prezentarea din Los Angeles, designerii au vizualizat aceste zone prin sistemul de culori al semaforului: câmpurile roșii reprezintă o pasă greșită, cele galbene înseamnă fifty-

fifty, iar cele verzi anunță că pasa este în precisă (FIFA 2001 folosise deja un sistem asemănător prin care o săgeată cu culoarea corespunzătoare arăta în ce parte s-o ia mingea). Acum însă, această distribuție nu se mai referă doar la fotbaliștii digitali, ci se ia în considerare întregul câmp de joc. Fotbaliștii recunosc astfel spațiile rămase descoperite și sprintează într-acolo în speranța că vreo pasă va trimite mingea exact în acel loc.

Această speranță nu trebuie luată în considerare în primele partide jucate, deoarece ea cere foarte multă dibăcie pe gamepad. Și acest lucru e

valabil și pentru cei care se pretind mari maestri de FIFA. Prin controlul analog trasați direcția, iar timpul de apăsare a tastelor hotărăște forța șutului. După cel târziu cinci partide ați și reușit să vă obișnuiți cu controlul și câștigați cu ușurință împotriva echipelor controlate de calculator în cazul nivelului de dificultate „amateur”. Cu mult mai dificil este să obțineți victoria împotriva echipelor controlate de calculator în nivelele superioare. Și chiar dacă pe „profi” mai reușiți să scoateți câte o victorie, gradul „worldclass” vă va cere foarte multă iscusință. Explicația e simplă:

adversarii pasează cu o precizie greu de atins. Altfel spus: mingea ajunge întotdeauna acolo unde trebuie, iar urmarea este frustrarea adversarului. Pe lângă acest lucru, spațiile câmpului de joc sunt atât de bine ocupate de adversarii controlați de PC încât nu reușești nici măcar să construiești. Așa că, de pe acum, toți cei ce se băteau cu pumnul în piept spunând „FIFA e mult prea simplu în nivelul world-class” vor avea vreme să demonstreze ce pot cu adevărat. Dar de ce se reușește totuși după o vreme victoria împotriva echipelor controlate de PC? Acest lucru se bazează în

TRECI LA COLȚI
Disputele între jucători se țin la fazele fixe.

principal pe cele trei puncte slabe pe care programul actual se pare că le-a moștenit de la predecesori: comportamentul portarului, driblingurile și situațiile standard. Să începem cu ultimul punct: altfel

nul se trimite direct la coechipier prin apăsarea unei taste. Golurile înscrise din loviturile de la colț devin destul de simplu de reprodus, lucru care de altfel se regăsește și în FIFA 2001 și în FIFA 2000 (la nive-

printr-o lovitură cu capul). În timp ce jucătorii de câmp sunt ca-n vacanță, portarii pot fi descriși ca fiind „copiii cu griji”. Ne-am obișnuit deja cu capacitățile diferite dintre nivelul worldclass și cel mediu. Rău este doar faptul că portarii ies de pe linia porții doar foarte târziu pentru a contracara vreun atacant țâșnit spre poartă. În careu acest lucru mai merge, dar dacă se întâmplă ca de la mijlocul terenului s-o ia vreunul razna cu mingea la picior, portarul rămâne ținut pe linia porții prea multă vreme sau uită să mai

iasă. Și tocmai pentru că acum este posibilă deschiderea prin noul sistem de pase, această eroare de portar este cam bătătoare la ochi. La nivelul de „amateur” pozițiile greșite ale portarului sunt la ordinea zilei. Urmarea: mingile expediate din unghiuri dificile intră în poartă, fiindcă unghiul scurt rămâne de regulă deschis - această greșală n-o fac de obicei nici chiar portarii din Divizia județeană și, în plus, se întâmplă destul de des să te afli singur, față în față cu portarul. Cine mănuieste controlul cu iscusință,

Practic puteți juca mingea pe întreaga suprafață a terenului, aceasta fără să mai ajungă în mod automat la coechipier sau adversar.

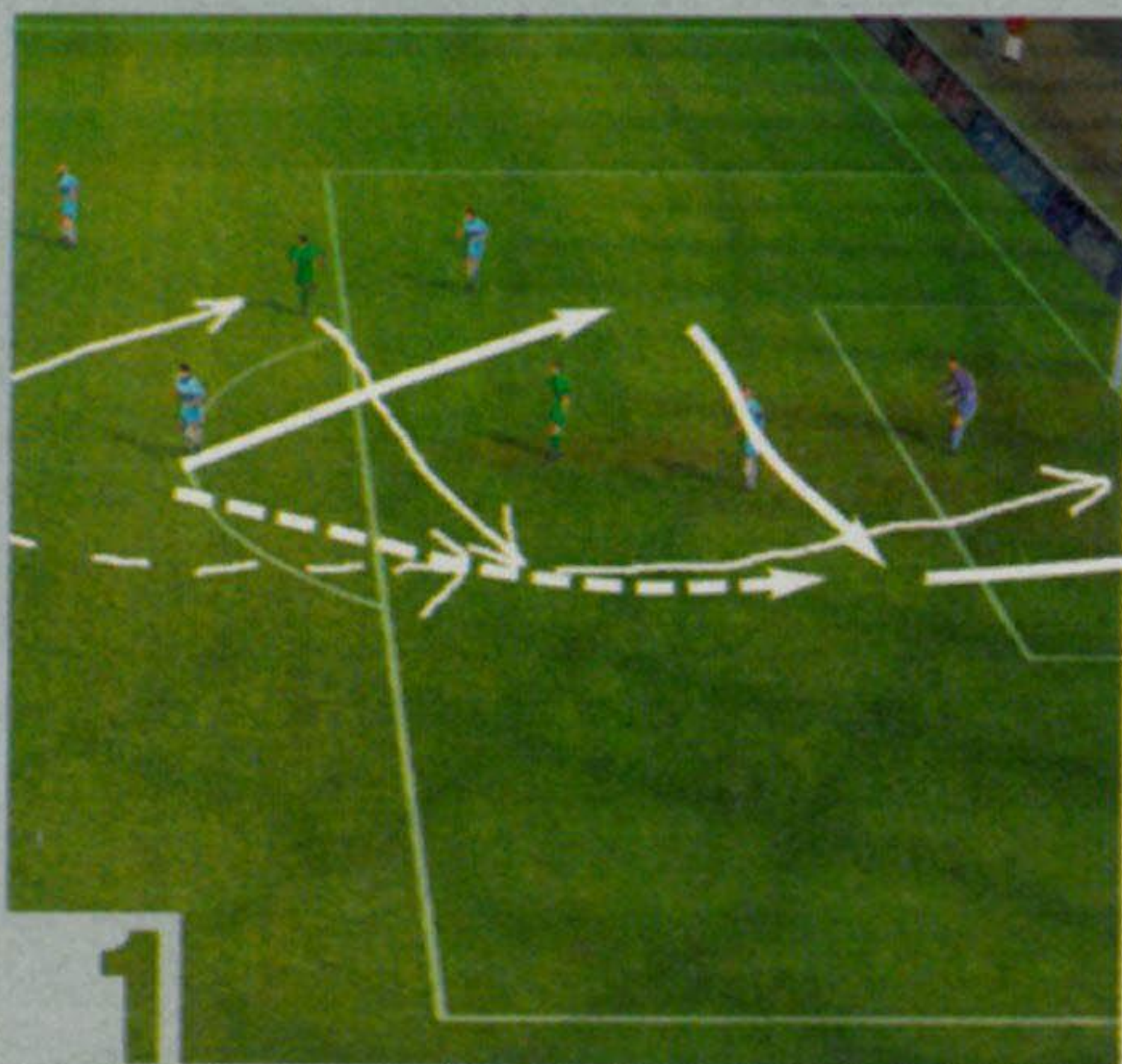
decât în derularea normală a jocului, în cazul loviturilor de colț, a loviturilor libere și a repunerilor de la margine, balo-

lul worldclass, echipa controlată de calculator înscria la fiecare a doua situație standard printr-un voleu sau

Un - doi ca la carte

Un-doi-ul este un mijloc genial de a străpunge orice apărare. Declanșat pur și simplu din taste, e posibil să vă creați șanse și chiar goluri, din situații care nu anunță nimic. Vă prezentăm în imagini cum se folosește acest trick.

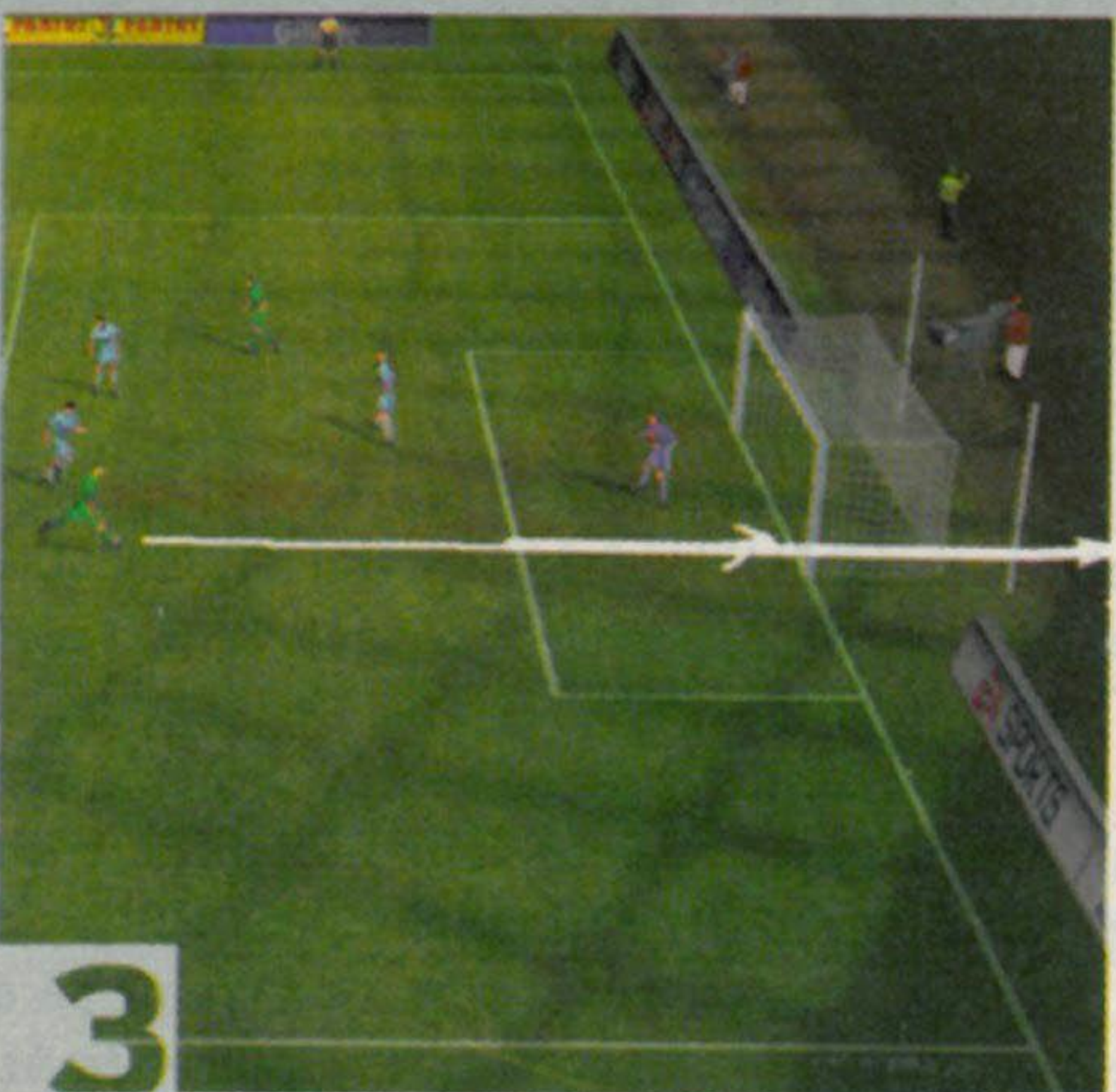
Prin săgeți arătăm calea pe care urmează s-o ia jucătorul și mingea. Urmăriți comportamentul jucătorilor adversi. La cel mai dificil nivel, „worldclass”, aceste acțiuni sunt deseori întrerupte, foarte rar se întâmplă să găsiți spații ca în imagine.



Drumul direct către poartă și calea pasei către zona centrală a careului, ne face să ne decidem pentru un un-doi cu jucătorul liber.



Alergăm în continuare spre poartă, iar coechipierul ne expediază balonul exact pe direcția în care alergăm. În mod prostesc, adversarii se concentrează asupra atacantului cu mingea la picior.



Apărarea înțelege prea târziu ce se întâmplă: fără a fi stânjenit, blondul în verde șutează în colțul drept, la firul ierbii...



... și nimerește. De la această depărtare, portarul nu are șanse dacă șutul este plasat. Echipele controlate de computer folosesc și ele la rândul lor acest un-doi așa că, aveți grijă!



BALANS ÎNVECHIT Așa numitele „goluri-standard” (în imagine un gol cu capul, în urma unui corner) apar în FIFA 2002 cel mult în situațiile standard.

LE NOTR COM

LE CONIFER

Un exemplu de fotbalist român antrenat pentru o partidă hotărâtoare.

driblează mai toți jucătorii, se desprinde, șutează și marchează - bineînțeles doar după ce a exersat expedierea șuturilor spre poartă. Dacă apăsați scurt pe tasta de șut, mingea se va plimba pe gazon foarte leneșă, doar cu vreo 3 Km/h. În cazul de full power, adică ținând tasta mai mult timp apăsată, puteți catapulta mingea până la cer, iar la revenirea acesteia trebuie să găsiți modalitatea cea mai bună de expediere a șutului, care să ducă la marcarea golului. Acestor șuturi le puteți da chiar și un efect de stânga sau dreapta, lucru care până acum era posibil doar din fazele fixe.

Referitor la grafică, producătorii nu au făcut prea multe modificări de această dată, lucru care oricum nu era necesar. Publicul arată mai bine și nu mai stă așezat atât de plan, iar tifoșii flutură steagurile echipelor prezente în teren. Portarii beneficiază de animații mai simpatice în momentul degajării balonului, care pot fi descrise chiar prin „parade”. În general, mișcările tuturor jucătorilor sunt mai puțin artificiale decât în versiunile precedente. Pașii intermediari și mișcările exacte pentru șut, răsucirile și mișcările mâinilor, toate împreună creează o imagine, pe ansamblu, cu mult mai bună. Mai puțin ar-

monizate arată căderile sau loviturile cu capul. În locul unei mișcări fluente, actorii noștri practică niște manevre care arată destul de caraghios. Acest lucru este valabil și pentru efectele strălucitoare: pielea fotbalistului arată de parcă ar fi fost unsă, să-mi fie cu iertare, cu bucăți imense de șoric. Numărul perspectivelor de imagine a fost ridicat la opt însă într-adevăr necesare și folositoare sunt doar două din ele (Tele și Turn). Oricum programul se mai remarcă și prin funcția zoom: până acum această modificare trebuia făcută înaintea fiecărei partide.

Destul de slăbuță este sta-

tistica. Jocul socotește foarte harnic cine și de câte ori s-a aflat în poziție de ofsaid, însă căutați în zadar alte date precum dueluri câștigate sau faze reușite de atac. Nu este dată o bază bine gândită de date ale poziției în teren și a stilului tactic de joc - aici trebuie să vă bazați mai mult pe instinctul vostru. Și, încă o dată, nu este posibil să dați în mod manual o poziție anumită unui anumit jucător. Hotărâți de fapt doar numele primilor „11” care vor intra în teren. Nu puteți stabili individual rolul fiecăruia în așezările de 4-4-2 sau 5-3-2. În acest caz, singura alternativă este să-i urmăriți în joc, să-i memorați

VĂZUT DE SUS

Camera din turn ne oferă cea mai bună perspectivă. Din păcate din acest unghi nu se mai vede nimic din animațiile frumoase.



CALIFICARE... am văzut și români fericiți - chiar dacă numai virtual...



ON THE RUN

Linile indică direcția în care sprintează jucătorul. Exact în acel loc ar trebui să ajungă și balonul pasat.

și să-i poziționați în „11” - le de start în mod corespunzător. Și acest lucru e pe atât de dificil pe cât sună. Ce să mai spun despre tema meniului: cândva a fost mai logic și mai pe înțelesul tuturor. Dacă era mai bine structurat, utilizatorul nu ar fi fost nevoit să dea clicuri aiurea cu mouse-ul și s-ar fi făcut economie de ferestre deschise inutil. Există totuși și un nou feature destul de drăguț: în cazul în care un jucător este obosit, extenuat sau accidentat, programul propune schimbarea acestuia cu ajutorul asistentului automat.

Până în prezent, nici o versiune FIFA nu a beneficiat de atât de multe licențe. Cele mai puternice ligi din Anglia, Spania, Italia, Germania și Franța sunt reprezentate ca de fiecare dată. Deopotrivă sunt reprezentate și clasele superioare din Coreea de Sud, Belgia sau MLS-ul american și chiar diviziile din Austria și Elveția și totul cu date originale. Nu lipsesc cele 75 de echipe naționale importante, cu care puteți absolvi grupele de calificare pentru

Turneul Final din Japonia și Coreea de Sud. Fie că luați grupele așa cum sunt ele în realitate, fie că aruncați cu zarul pentru a le modifica, puteți hotărî singur cine împotriva cui va juca. Dacă reușiți să vă calificați, activați moduri suplimentare. Și dacă vă calificați și cu o echipă de club europeană, se activează și Turneul CE. În continuare, lista modalităților de joc cuprinde toate variantele uzuale, începând de la meciurile amicale, trecând prin Ligi proprii și mergând până la Cupe și sisteme K.O.

Desigur, nu lipsește mult îndrăgitul sistem Multiplayer. Pe un calculator pot lua parte la jocuri patru persoane, însă împreună pot juca doar doi pe echipă. Suportul Internet funcționează destul de bine, lăsând la o parte timpul lung pentru Login în EA-Lobby, unde în mod permanent vă așteaptă potențialii adversari. La propunerea multor fani se fac pregătirile pentru dezvoltarea unor noi Ligi-Online.



E TARE SUPĂRĂTOR

Portarul lasă colțul scurt descoperit în mod permanent și iese la minge total aiurea.

TESTCENTER

PC CD-ROM

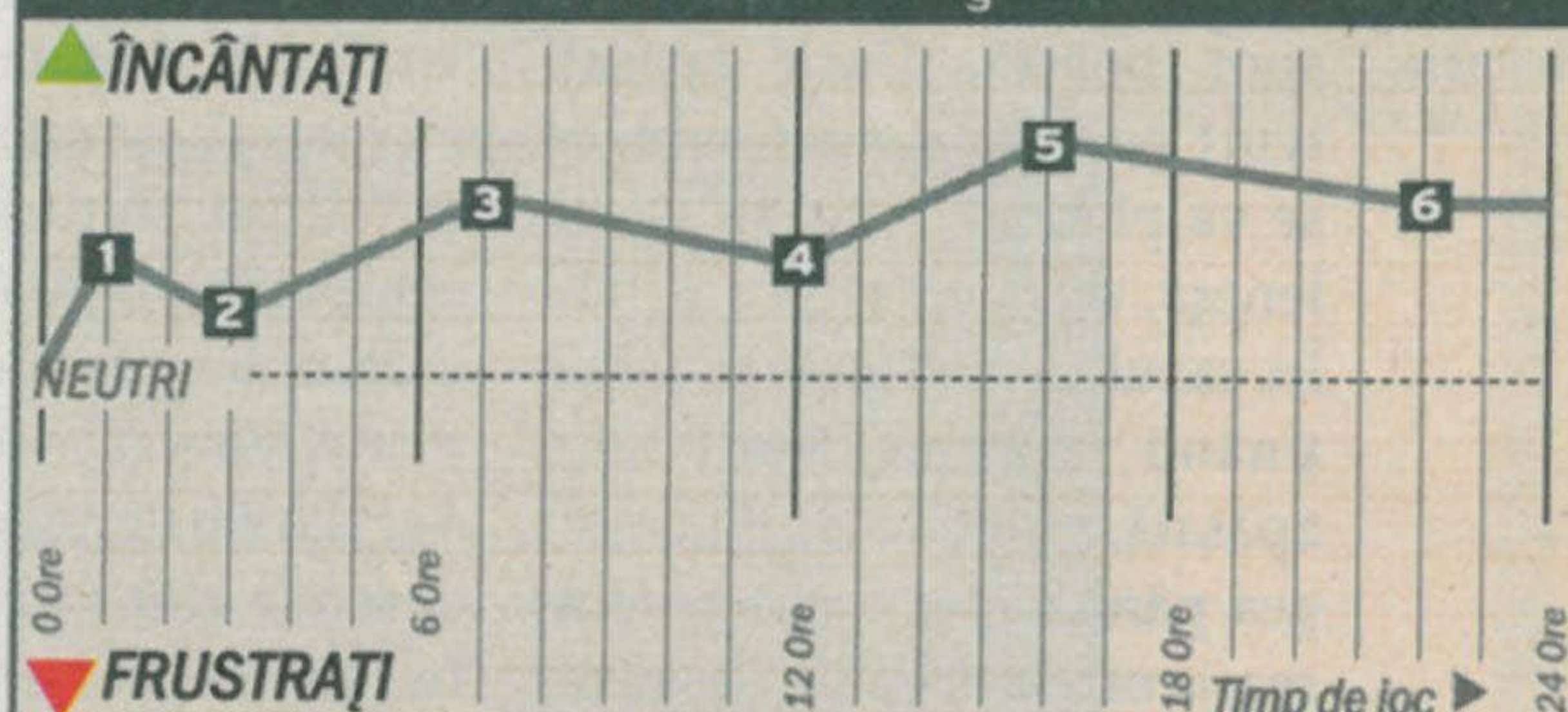
- 75 de echipe naționale licențiate
- 16 ligi licențiate
- control configurabil
- un nou sistem de pase
- 3 grade de dificultate
- 8 perspective ale camerei
- Mod - Calificări pentru Turneul Final al CM
- Animații îmbunătățite și figuri detaliate



CIFRE & DATE

Genul:	simulator de fotbal
Jocuri asemănătoare:	UEFA Challenge
Producător:	EA Sports
De același producător:	NHL 2002, Madden NFL 2002
Publisher:	Electronic Arts
Site-ul oficial al publisherului:	www.fifa2002.ea.com
Site-ul oficial al producătorului:	www.easports.ea.com
Cel mai bun Fansite:	www.sportplanet.com/yourfifa/
Recomandarea de vârstă:	fără restricții
Termen de apariție:	a apărut
Prețul producătorului:	cca. 40 USD
Conținutul pachetului:	1CD, 1 manual, cartela de referință
Timp mediu de joc:	50 de ore

GRAFICUL MOTIVAȚIEI



OPINII

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

BOGDAN GAVRA

Fifa 2002 reușește să aducă ceea ce nu i-a mai reușit seriei, de la versiunea din 1999: personal m-a surprins plăcut nu numai faptul că în fine, controlul este configurabil ci și faptul că noul sistem de pase face seria să avanseze foarte mult. Trăiești jocul cu totul altfel și îți face o deosebită plăcere fiindcă totul a devenit cu mult mai realist. Din punct de vedere tehnic, așa cum m-am obișnuit, nu am nimic de comentat. Doar câteva erori minuscule și comportamentul, în parte curios al portarilor, mai reușesc să-mi înfrâneze euforia.

E dificil să îmbunătățești jocurile deja bine făcute. Tocmai în ceea ce privește seria simulatoarelor sportive de la EA Sports, alternativele de îmbunătățire devin parcă tot mai subțiri. Nu pot spune însă același lucru și despre seria FIFA. În rândul tuturor

Se poate mai bine de atât? FIFA 2002 avansează enorm față de toate celelalte jocuri produse de EA Sports

În pofida unor minuscule erori, FIFA 2002 e cel mai bun simulator fotbalistic pentru PC!

Văzut în mare, simulatorul de fotbal a ieșit din cursul de stagnare, care ani de-a rândul a adus supărare în rândul fanilor. Un lucru e clar: fanii jocurilor sportive nu trebuie nicidecum să scape din mâini această versiune FIFA!

fanilor se cerea permanent îmbunătățirea. Până acum, căci versiunea 2002 se poate juca în mod elegant și nu ca o partidă seacă, desfășurată pe o masă plană! Trebuie să fii foarte atent ca să te poți descurca. Cu toate acestea, din versiunea următoare ar putea să lipsească portarii blegi și driblingurile nerealiste, care te lasă să treci uneori „ca prin brânză”! Ca jucător însă mai pot suporta acest lucru. Vreau să mai subliniez faptul că, în fine, îmi pot configura gamepadul după bunul plac. Și pentru acest lucru, îți mulțumesc ție, Mare Zeu al fotbalului!

TESTUL DE RULARE

LEGENDĂ: Tehnic imposibil Nerecomandat Acceptabil Optim

MINIMAL DETAILS



	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
Pentium III 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
Pentium III 1.000/256			
Athlon 1.200/256			
P4 1.400/256			
Pentium III 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
Pentium III 1.000/256			
Athlon 1.200/256			
P4 1.400/256			

Fifa 2002 beneficiază de un sistem grafic norocos. Cine este mulțumit cu puține detalii grafice poate juca cursiv acest joc și pe un calculator mai slab. Cine n-are chef de deficiențe grafice trebuie să folosească un procesor de un GHz și cel puțin o placă grafică GeForce din versiunile mai noi. Nivelul minim: PII 300 Voodoo2.

MAXIMAL DETAILS



	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
Pentium III 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
Pentium III 1.000/256			
Athlon 1.200/256			
P4 1.400/256			
Pentium III 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
Pentium III 1.000/256			
Athlon 1.200/256			
P4 1.400/256			

PUNCTE CARE (NU) MOTIVEAZĂ



1 Prima impresie: super, grafica genială a precursorilor a fost îmbunătățită, animațiile sunt ceva mai realiste. Iar controlul e configurabil.



2 Încet, încet ne obișnuim cu noul sistem de control, însă pasele greșite sunt cele care își spun cuvântul. Pentru a avea șanse trebuie muncit mult.



3 Controlați Kickerul fără probleme, vă concentrați asupra cursului jocului și beneficiați de feature pentru a mișca actorii în modul cel mai liber.



4 În gradele avansate de dificultate, mai ales la „worldclass”, echipele controlate de PC sunt tare istețe și par de neînfrânt.



5 Cu răbdare, tactici noi și fără să irosiți șansele veți jubila curând. Astfel pot fi înfrânate chiar și cele mai tari echipe.



6 Am câștigat ligile și am activat noile competiții. Ca ieșire din încurcătură se oferă modul multiplayer, care aduce cu sine noi ore de joc.

ÎN COMPARAȚIE

	FIFA 2001	FIFA 2002	Pro & Contra
GRAFICĂ	83	87	+ figuri foarte frumoase + animații realiste ● Prea multe efecte strălucitoare
Bogăția detaliului în lumea jocului	81	89	
Bogăția detaliului la obiecte	89	92	
Multitudinea în joc	71	75	
Animațiile figurilor	90	91	
Efecte	85	89	
SUNET	87	88	+ atmosferă de sunet + culisele reacționează asupra evenimentelor din joc + muzica meniului e plăcută
Muzică	92	85	
Efecte de sunet	88	91	
Voci / Comentariu	80	*	
CONTROLUL	85	87	+ configurare liberă + se poate juca bine cu tastatură și gamepad ● Meniul oarecum obositor
Confortabil / Navigare	71	79	
Precizia controlului	95	93	
Vedere largă / perspectivă	88	89	
ATMOSFERĂ	78	87	+ o multitudine de ligi și cupe + echipe originale și jucători licențiați ● Fără echipe istorice și scenarii
Incitant / Surprinzător	-	-	
Dialogul povestirii / Comentariu	-	-	
Apropierea de realitate / Credibilitatea	69	84	
Punerea în scenă	86	90	
DESIGNUL JOCULUI	80	85	+ exceptând portarii, jucătorii au un comportament foarte bun + sunt posibile situațiile realiste în joc ● Lipsește modul pentru antrenament
Prietenos pentru începători	88	85	
Deloc plictisitor	81	84	
Diferențele între gradele de dificultate	73	87	
A.I.	81	84	
Profundimea jocului	85	90	
Inovații / Originalitate	70	85	
MOD MULTIPLAYER	88	91	+ moduri de joc bine elaborate + posibilitatea creării propriilor turnee ● Timp de așteptare prea lung pentru Log-in pe Internet
Atractivitatea modului	85	89	
Suport oferit de producător	89	92	
Interactivitate / Comunicare	90	91	

LEGENDĂ:

Mai slab decât jocurile luate în comparație

Mai bun decât jocurile luate în comparație

PUNCTAJ FIFA 2002

PRODUCĂTOR EA Sports

DISTRIBUTOR Best Computers

PREȚ

40 USD

TERMEN

a apărut

NECESAR

Pentium 200

32 MB RAM

HDD: 80 MB

RECOMANDAT

Pentium III 900

256 MB RAM

HDD: 500 MB

Suport

OpenGL

Force Feedback

MULTIPLAYER

Single-PC 4

Internet 8

4 jucători/pachet

Rețea 16

Internet 8

4 jucători/pachet

GRAFICĂ	87%
SUNET	88%
CONTROL	87%
ATMOSFERĂ	87%
DESIGN	85%
MULTIPLAYER	91%

88

Rally Trophy



IMAGINE DE VIS Cursele de noapte pe timp de ploaie fac parte din repertoriul lui Rally Trophy. Vederea redusă și străzile aiurea fac ca aceste curse să fie un coșmar.

Drumuri aiurea, accelerare slabă, posibilități reduse de întoarcere?

Într-un joc actual? Jowood dovedește că așa ceva, într-un pachet corespunzător, poate să facă furori.

Și ce să zicem, excelent pachet, căci Rally Trophy se bazează pe mașinile sportive ale anilor '60 și '70. Ceea ce mai întâi pare a fi un feature grafic se dovedește mai încolo a fi o experiență unică de conducere.

Tehnica autovehiculelor de pe vremuri nu este completă și chiar un bun cunoscător al șofatului, precum Collin McRae, ar avea dificultăți în tentativa de a ține asemenea mașini pe pistă.

Motivul e simplu: e vorba de automobilul în sine cu anvelopele, motorul și cu tonajul său. Unele oldtimere cu greutate de până la două tone trebuie să se descurce cu subțirii 100 de cai putere

pe care-i au la dispoziție, ceea ce (din punctul de vedere actual) duce la valori de accelerare caraghioase. Greutatea mare a acestora este de vină și pentru distanțele exorbi-

țile proaste de șofat: nu stă bine pe traseu, căci la curbe se răstoarnă, volanul e aiurea și de abia dacă poți conduce precis. Devierile nu pot fi evitate nici dacă miști foarte fin

Trec **ore bune** până când știm cum se comportă un anumit autovehicul în diferitele situații și cum să-l stăpânim.

tante pe care le necesită pentru frânare - și asta în combinație cu anvelopele nedezvoltate, duce la rezultatul că bolizii nu mai pot fi opriți. Însă cu toate acestea ne-am putea obișnui rapid, dacă nu ar intra la socoteală și condi-

ționalele proaste de șofat: nu stă bine pe traseu, căci la curbe se răstoarnă, volanul e aiurea și de abia dacă poți conduce precis. Devierile nu pot fi evitate nici dacă miști foarte fin

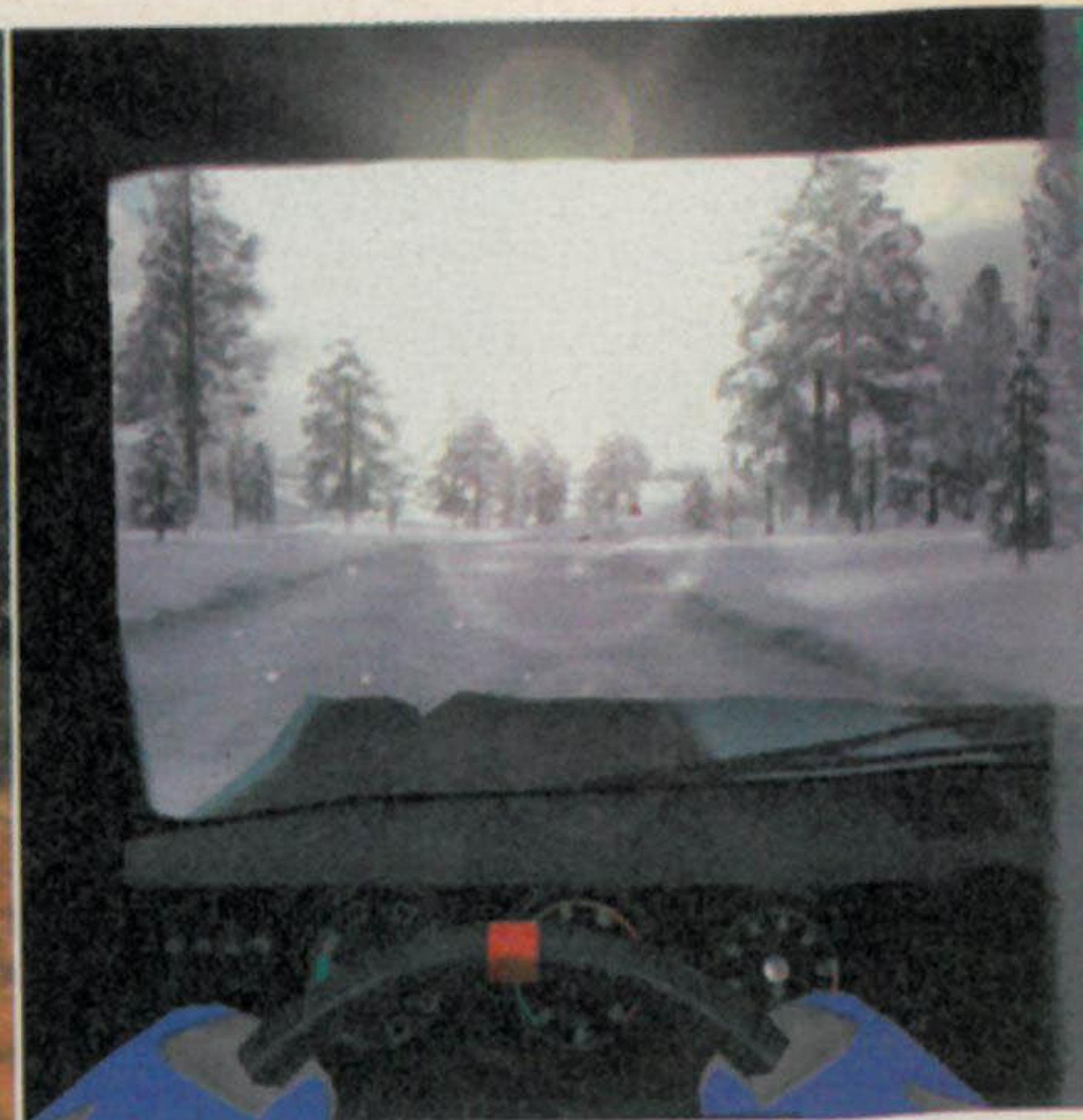
Dacă Bugbear mai detalia puțin aceste caracteristici,

MURDĂRIE ȘI PRAF Pe parcursul unui rally mașinile devin tot mai murdare. Din fericire, vederea prin parbriz nu suferă.



PLIN DE VIAȚĂ

Nu numai că imaginile din păduri îți fură privirea dar se poate întâmpla să-ți mai sară în față o antilopă.



Întoarcerea în lumea anilor '70

Cu cât înaintezi mai mult în joc, plăcerea parcă se pierde, însă altă soluție nu e. Noile trasee și chiar și noile autovehicule devin tot mai pretențioase - și parcă se potrivesc tot mai puțin una cu cealaltă.

ORBITOR Efectele grafice din Rally Trophy au un efect chiar orbitor. Ca în imagine, ți se taie... vederea.



Începători

Mașinile pentru începători, ca acest Mini Cooper, sunt foarte ușor de manevrat și destul de plăcute. Pe traseele ușoare puteți conduce chiar cele mai agresive autovehicule din lume.

Cunoscători

Suedia, e traseul pentru "cunoscători" și necesită un talent înăscut pentru virajul în curbe. Mașini ca Opel Kadett Rallye sunt parcă prea nervoase pentru acest traseu.

Profesioniști

Elveția oferă un adevărat rally pentru profesioniști. În curbele care apar aici, un Mini Cooper se simte ca acasă, dar un automobil ca Lancia Stratos HF e terminat.

Rally Trophy devenea la fel de nejuicabil ca **Grand Prix Legends**, al celor de la Papyrus.

Producătorii finlandezi au reușit să integreze în joc caracteristicile individuale ale celor 22 autovehicule și, în plus, au abstractizat totul în așa fel încât și jucătorul care n-are nici un pic de simț pentru a le conduce, reușește să le miște ordonat după o vreme. Acest lucru însă nu spune deloc că **Rally Trophy** ar fi ușor de condus.

Automobile ca Ford Lotus Cortina MK1, un Saab 98 V4 sau chiar un Fiat 800 necesită multe ore de conducere, pentru a pricepe exact care este comportamentul acestora în diferitele situații și pentru a

știi exact cum să le stăpânești. Și chiar dacă modelul nu e perfect, e totuși demn de încredere. Și pentru ca cerințele să nu fie atât de mari, încât fiecare jucător să tran-

ștească frustrat pachetul de pământ, la început vă stau la dispoziție doar trei din cele cinci rallyuri. Acestea din urmă sunt mai dificile, iar primele creează oricui posibilitatea de a se adapta ca începător.

Ultimele două variante de rally sunt accesibile doar după încheierea primelor trei și dacă ați obținut măcar locul al șaselea.

Mașinile care vă stau la

grele pentru începători. În plus, în cazul gradului de dificultate mai avansat, și avariile devin mai realiste.

În modul de începător, automobilele mai suportă câte o bubuitură, pe când în cazul unei curse de profesioniști, ajunge să faci o eroare de conducere și mașina e praf. Exceptând varietatea de alegere a automobilelor, **Rally Trophy** este un simulator de rally.

Un campionat se compune din mai multe rallyuri individuale, iar acestea la rândul lor din etape. De aici și modurile importante ale jocului: campionat, rally și etapă. În plus, mai este cursa contra cronometru care corespunde etapelor și în care nu aveți

Dacă faceți erori majore de conducere vă auziți câteva vorbe dulci din partea copilotului virtual.

tească frustrat pachetul de pământ, la început vă stau la dispoziție doar trei din cele cinci rallyuri. Acestea din urmă sunt mai dificile, iar primele creează oricui posibilitatea de a se adapta ca începător.

dispoziție diferă în funcție de gradul de dificultate ales - cu cât acesta e mai mare, cu atât gama este mai variată. Apar autovehicule cu tot mai mulți cai putere și automobile tot mai ușoare, care sunt și mai greu de strunit decât cele



CA UN VIS

Un traseu elvețian într-o după-amiază plăcută de toamnă.

parte de adversari.

În toate modurile se poate auzi o voce prietenoasă, care anunță clar eventualele curbe. Însă doar dacă comițezi greșeli majore de conducere, veți auzi vocea co-pilotului virtual. Ultimul mod este opțiunea Arcade. Aici, un campionat e compus din mai multe curse de rundă, în care șase automobile se luptă să absolve cât mai rapid rundele prevăzute.

ELVEȚIA

Aici profesioniștii pot să-și pună în valoare cunoștințele

Autovehiculele prelucrate în amănunt din punct de vedere grafic sunt dependente de o placă grafică

puternică. Cine nu-și poate numi propriul PC High-End, nu va avea bucurie din partea acestui concurs, chiar dacă este un bun șofer. Aceasta este singura hibă tehnică.

Calitatea grafică se acomodează în funcție de sistemul pe care este instalată și arată binișor chiar și pe calculatoarele mai slabe.



TESTCENTER

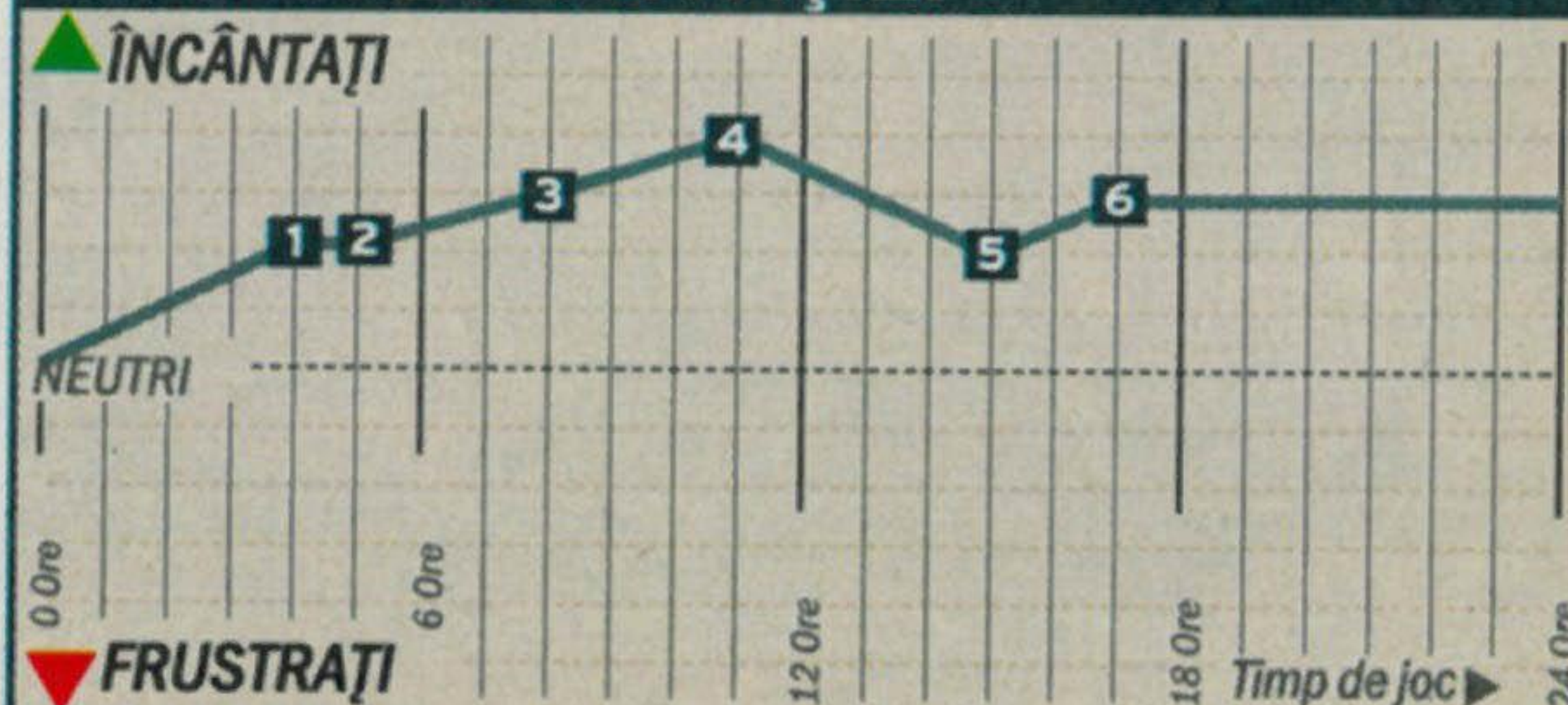
- 11 automobile ale anilor '60 și '70
- cinci scene (Rusia, Kenia, Finlanda, Suedia și Elveția)
- 42 trasee
- modele autentice
- mod de avarii și posibilități de reparare în șapte categorii
- cinci opțiuni de tuning
- mod de simulare
- mod Arcade
- mod Time Trial
- trei condiții de vreme



CIFRE & DATE

Genul:	Rallye-Simulation
Jocuri asemănătoare:	Pro Rally 2001, Colin McRae 2.0
Producător:	Bugbear Entertainment
De același producător:	-
Publisher:	JoWood Productions
Site-ul oficial:	www.rally-trophy.com
Site-ul oficial al publisherului:	www.jowood.com
Site-ul oficial al producătorului:	www.bugbear.fi
Cel mai bun Fansite:	www.speedcenter.gamesweb.com
Recomandarea de vârstă:	Fără limită de vârstă
Termen de apariție:	a apărut
Prețul producătorului:	cca. 37 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Time mediu de joc:	40 ore

GRAFICUL MOTIVAȚIEI



OPINII

DOREL PUCHIANU JR.

BOGDAN GAVRA



Aici trebuie muncit din greu pentru a căpăta simțul de a conduce aceste automobile. Ceea ce în alte simulatoare se pune pe seama designului jocului, nu se mai poate sublinia aici. Însă, astfel, jocul nu devine deloc mai ușor și este oarecum o schimbare pentru jucătorii lui Colin McRae. Și din punctul de vedere al șarmului pe care îl provoacă instabilitatea automobilelor, Rally Trophy este un joc bine făcut și cuprinde aproape tot ceea ce trebuie să cuprindă un astfel de joc. Doar modul Arcade

Rally Trophy simulează într-un mod impresionant comportamentul urât al bolizilor din anii de început. Astfel, jocul vine să răspundă propriilor pretenții, sperie însă jucătorul din cauza timpului îndelungat necesar pentru stăpânirea

Experiențele de succes trebuie muncite din greu în Rally Trophy. Atât bucuria cât și frustrarea stau aici în strânsă legătură.

Grație modelelor de automobile oferite, Rally Trophy e o schimbare binevenită în paralel cu Colin McRae.

lipsește, pot să spun, cu desăvârșire - fiindcă pe calculatoarele slabe acesta este practic imposibil de jucat. Ce să mai zic, ai parte de adversari redutabili (pe care, ca de obicei, nu poți să-i vezi), o grafică demnă de laude și trasee foarte bine diferențiate.

automobilelor. Mai ales pentru faptul că cea mai mică greșală sau neatenție duce de regulă la calea fără întoarcere. Pe de altă parte, bucuria de absolvire a unei etape este imensă pentru că succesul a fost muncit din greu. În designul traseelor sunt totuși câteva lipsuri, și anume producătorii ar fi putut să creeze traseele cu mai multe diferențe în curse. Spun totuși că: e vorba de un simulator solid de rally la care plăcerea de a juca crește văzând cu ochii.

LEGENDĂ: Tehnic imposibil Nerecomandat Acceptabil Optim

640 x 480



Pill 500/128
Duron 600/128
Duron 800/128
Pill 1.000/256
Athlon 1.200/256
P4 1.400/256
Pill 500/128
Duron 600/128
Duron 800/128
Pill 1.000/256
Athlon 1.200/256
P4 1.400/256

640 x 480



6 Am exersat destul. Cu mașina nouă pe traseul nou putem să tindem de acum la titlu. Mai bine de atât nu pot să conduc.

Pro & Contra

- + texture bune, reale
- + efecte frumoase și orbitoare
- ⊖ Puține obiecte pe marginea automobilului
- ⊖ Cerințe mari de sistem
-
- + sunet realist al motoarelor
- + co-pilotul se înțelege foarte bine
- ⊖ Muzică nepotrivită deseori enervantă
-
- + stare foarte rea a drumurilor
- + meniu simplu
- ⊖ Poziția camerei destul de joasă
-
- + un bun compromis între modelul real și controlul său
- + autovehiculele și peisajul creează o atmosferă bună
-
- + primele autovehicule sunt relativ prietenoase
- + primele trasee sunt relativ ușoare
- + alegere interesantă a autovehiculului
- ⊖ Lipsește școala de șoferi
- ⊖ Adversarii din modul Arcade conduc prea fair
-
- + cursă Arcade foarte plăcută
- ⊖ Cerințe prea mari de la placa grafică
- ⊖ Nu e posibil campionatul rally

Caracteristică	Procentaj
GRAFICA	81%
SUNET	68%
DESIGN	78%
ATMOSFERĂ	68%
CONTROL	78%
MULTIPLAYER	60%

82

Cititorii întreabă, PC Games răspunde

Halo... redacție PC Games!

... by the way... e mișto wallpaper-ul cu Halo...

Am o groază de "chestii" de relatat și, de asemenea, o groază de întrebări. Am observat că în numărul 11/2001 s-a făcut mare teatură pe tema violenței în jocuri. Am și eu o părere în legătură cu această "problemă". Bănuiesc că fiecare din noi se naște cu "gena violenței", dar ceea ce îi face pe oameni să "explodeze" (nu numai din cauza violenței "excesive" din jur), diferă de la caz la caz (o prietenă care-ți dă papucii, un membru al vreunui zombi din *Resident Evil...3*, o emisiune gen "Surprise, surprise"), iar jocurile pe calculator ar trebui considerate, în ultimă instanță, o cauză a izbucnirilor de violență din rândul tinerilor (în special) și numai. Îmi pare rău că spun asta, dar valorile care... în mod

normal ar trebui să considere baza educației unui individ, ba chiar mai mult, baza unei societăți normale, au început fie să dispară, fie să degenereze. Așa se face că dacă mie mi se pare amuzant, poate chiar relaxant să "omor" (virtual, bineînțeles) tot soiul de creaturi ciudate, o altă persoană ar putea interpreta sentimentul degajat de uciderea cu drujba a unui biet bipedo-mamifer ce făcea parte din fauna jocului *Unreal*, ca pe un "semn" (divin uneori) că: "dacă mi-e atât de ușor să dezmembrăm o creatură imaginară, de ce mi-ar fi greu să-mi hăcuiesc colegul de bancă care mă stresează cu tot felul de cereri ilicite!" Violența e o "chestie" legată de educație și interpretare... mă rog, educație în sensul de cele mai elementare noțiuni despre bine și rău. Din păcate, fără o educație elementară (spălatul pe dinți nu cred că are vreo legătură cu violența), interpretarea ar deveni haotică. În concluzie, cenzorii ar trebui să lase tehnologia *GHOUL* și sângele să-și vadă de treabă și să încerce să privească altfel "problema violenței în jocuri (mai bine... blame Canada)".

Apropo, în legătură cu feedback-ul... ăăă, scuze, întrebarea Lunii, adică cea legată de *World War 3*, cred că nu este nici o legătură între apariția unui joc (am și eu *Yuri's Revenge*, e chiar mai bun decât *RA2*) și incidentele nefericite din America. Nu înțeleg de ce o lume întreagă trebuie să se conformeze "cerințelor" unui singur stat! Dacă s-ar fi întâmplat ceva asemănător în România, sau chiar în Germania credeți că americanii ar fi stopat lucrul (întârziat scoaterea pe piață) la niște jocuri cu

engine de *Doom 3* sau *Unreal 2* ce ar avea la bază un story legat de asediarea (distrugerea) Bucureștiului sau Berlinului? Eu nu cred. Știu că în Germania este interzisă introducerea svasticii în jocuri (și nu numai). A fost o perioadă neagră în istoria Germaniei, dar totuși Germania nu a impus Americii sau altui stat scoaterea svasticii din jocuri și din viața cotidiană (??). E nedrept ca o firmă de jocuri să sufere din cauza "prestigiului pe plan mondial", (mai bine zis orgoliului), al unei singure țări, fie ea și America. S-au făcut zeci de jocuri ce conțineau misiuni în Iugoslavia - fosta. Nimeni nu a oprit atunci apariția acestor jocuri pe piață, iar în America (...again!!!) s-au "prăbușit" două blocuri și... hop, economia globală până la casele producătoare de jocuri trebuie să se conformeze "necesității de domolire a urii Americii față de talibani". Sunt student la drept și cred că ar trebui să aflu dacă există ceva norme apărute în dreptul internațional care să prevadă ceva legat de activitatea economică și "tragedia din America" (da știu, America se scrie cu "A" mare...). Mă opresc aici cu "discuția" și trec și eu la niște chestii mai serioase, pentru unii penibile. Am jucat de curând *Commandos 2*. Pot să spun cu sufletul împăcat că jocul ăsta e o capodoperă (grafică, feeling, gameplay, grafică...), dar nu știu ce nu rulează bine pe calculatorul meu (nu că mi se sacadază, că doar am Duron la 800 Mhz, 128 SDRAM și 3D Prophet II MX-32 MB)... problema e că tot îmi iese subit afară din joc. Am auzit că mult prea necesarele drivere "4 în 1" au un/multe bug(uri). Și într-adevăr, după ce mi-am calculatorul, o lună totuși a mers aș spune foarte bine (nu tu ecrane albastre, nu tu căderi de sistem, nu tu ecrane albastre...) până când... m-a pus cineva... să instalez "deja celebrele drivere". De la 1500 punctaj în 3D Benchmark 2000 am ajuns



la fantasticul punctaj de 4800 și chiar mai mult (cu noile drivere "4 în 1" + detonator), dar pe lângă acesta am obținut seria "ecrane albastre pentru începători", continuată de seria neagră "ecrane negre pentru CD-WRITTER (serios, când intru în NERO - ultima versiune, ecranul devine negru și ca să-i întrerup "doliul" mă văd nevoit să apăs RESET), iar pentru că două serii nu-mi ajung, mai primesc bonus "blocaje inexplicabile fără ecran albastru la intrarea pe fereastră '98 SE, fără posibilitatea de CTRL-ALT-DEL". Întrebarea pe care și-ar fi pus-o orice gamer cu cunoștințe coasimediocre în domeniu este: Care-i faza?

Și mai am o nedumerire: după ce am terminat Max Payne (superb, pur și simplu superb modul bullet time) am revăzut demo-ul acela din 3D Mark 2001 în care Neo se ciuruia cu tipii ăia în bancă, și nu am putut să nu observ că la maximal details sărea tencuiala din pereți ca pop-cornul și lăsa și niște găuri "decente". Apropos, am mai văzut un trailer la Max Payne acum vreo patru ani și am rămas impresionat

când a tras cu Uzi-ul (ajuns Ingram) în pereți și săreau cărămizile (pe vremea aia se anunța deja un hit). Să înțeleg că demo-ul din 3D Mark 2001 folosește același engine MaxFX ca și Max Payne? Și dacă da, atunci unde sunt efectele acelea de "cădere grațioasă a tencuielii"? Și pot să vă spun că am jucat Max Payne la maximal details și n-am văzut asemenea efect asupra pereților... n-am reușit nici măcar să arunc în aer mașinile. Vă întreb din nou, s-a lansat vreun patch care să permită așa ceva?

Cred că mă opresc aici... al vostru fan Cristi B.

Și aici Halo! Îți mulțumim pentru aprecieri.

Faptul ca ai atins un punctaj atât de mare după instalarea driverului 4.1 îți arată cât de necesare sunt acestea mai ales dacă utilizezi un sistem ca Win '98 sau chiar mai vechi, '95. Îți recomand cu toată căldura să instalezi Win ME, chiar Windows XP. Nu pierzi nimic și probabil vei scăpa și de probleme. Dacă toate merg bine mai pune-ți niște memorie, vre-o 128 MB în plus ar fi buni. Windows înseamnă fereastră deschisă spre viitor, adică spre speranțe: dacă dai de unul nou trebuie să-l încerci cât mai repede, da dacă cumva scapi de neazurile celui dinainte. Commandos 2 îți crapă și iese în desktop, în general din cauza unei versiuni de driver instabile și necertificată WHQL. Problema poate proveni ori de la driverul video, ori de la driverul pentru placa de sunet.

În legătură cu Max Payne, știi cum e când prezinți un proiect, trebuie să fie cât mai fascinant, ca să atragă banii investitorului, apoi se face cum se poate și se explică ce se poate, atât cumpărătorilor produsului cât și finanțatorilor.

Engine-ul și jocul sunt făcut de cei de la Remedy Software și într-adevăr engine-ul MaxFX este folosit în deria 3D Mark. Despre numărul de particule rezultată în urma coliziunii glonțului cu peretele, trebuie căutat întotdeauna un compromis între numărul de particule (bucăți de cărămidă) create de engine și viteza de rulare. Cu cât este mai mare numărul de particule, cu atât framerate-ul este mai mic, de aceea în general, la ora actuală, efectele de acest gen nu depășesc ceea ce ai văzut tu în Max Payne. Din păcate, un patch pentru asemenea efecte încă nu există. În schimb, poți să stresezi tu engine-ul la maxim creând un nivel mic cu ajutorul uneltelor oferite de Remedy ParticleEd, care-i exact editorul pentru

Te abonezi pe 2002 și câștigi peste 100 de premii și cadouri surpriză!

CEA MAI VÂNDUTĂ REVISTĂ
DE JOCURI PC DIN EUROPA

U Games

Știi ce se joacă

De 2 ani în România

2000

2001

INCREDIBIL!

24 de CD-ROM-uri și peste 1500 de pagini cu noutăți, teste, avanpremiere, tips & tricks și hardware din lumea jocurilor PC

cu doar 810.000 lei

efecte speciale de acest gen și MaxEd, care este editorul de nivele pentru Max Payne.

Cu botu' pe la-be

Salut PCGames!!!

Felicitări pentru noul număr al revistei care este cu cifra 18 (și sper să fie cât mai mare). Nu știu ce s-ar face gamerii (printre care și eu...) dacă nu ar fi o sursă de informare ca aceasta. În privința numărului de pagini, cred că nu este o idee prea bună, pentru că prețul revistei este același ca al numărului 10/2001 care are cu 16 pagini mai mult decât numărul curent. De ce nu ați mai pus CD-urile în pungi? Dacă în articolele revistei sunt jocuri care cer procesoare de la 500 MHz în sus cred că este cazul ca la TEST Center să fie 3DMark2001. De ce nu acordați mai multă atenție unui Radeon 8500, că doar este mai bună decât un GeForce3? Și dacă tot am terminat

cu sugestiile, mai am o întrebare: merită să cumperi un Radeon 8500 (la prețul de 10.000.000 lei cu TVA) pe un Pentium 4? În final nu-mi mai rămâne decât să vă felicit încă o dată și sper să o țineți tot așa!

Cu stimă,
Stroe Marius

Salut Marius,

Îți mulțumim pentru aprecieri și sperăm și noi să ajungem la cât mai multe și mai bogate ediții. Spun bogate, chiar dacă paginile "pe hârtie" s-au împuținat. Asta nu înseamnă însă și o sărăcire a cantității informației! După cum se poate observa, în acest număr avem lucrate peste 140 pagini - toate noi. Este o cifră pe care o vom menține în fiecare ediție viitoare. Referitor la întrebarea ta, faptul că noi recomandăm peste 500 MHz, nu înseamnă neapărat că nu poți juca jocurile deloc pe sisteme mai lente. Atâta timp cât nu s-au implementat încă noile funcții pe care le știu seriile de plăci grafice GeForce3



sau Radeon 8500, nu ne ajută prea mult nici noile benchmark-uri. Și uite așa ajungem și la Radeon 8500: cum am amintit nici măcar pentru GeForce3 nu sunt încă suficiente jocuri darămite pentru optimizările noului Radeon. Oricum în numărul actual am prezentat pe lângă modelele Titanium ale lui GeForce și noi plăci grafice Radeon. Pentru moment nu recomandăm încă achiziția unor plăci grafice peste GeForce2 Ultra, dar dacă ai un sistem P4 trebuie să te gândești la viitor și dacă banii nu sunt o problemă prea mare, atunci te poți deja pregăti pentru noile jocuri cu un GeForce3 Ti 500. În privința lui Radeon nu-ți spunem decât un singur argument: prin patch-uri poți juca jocuri vechi într-o calitate grafică nouă și mai bună, dar nu poți să știi câte din viitoarele jocuri îi vor suporta inovațiile.

Te mai așteptăm.

Abonându-te pe 12 luni

economisești: 210.000 lei

pentru fiecare abonament
primiți un cadou surpriză
și în plus puteți câștiga
marele premiu:



PIII 1000MHz
512 MB RAM
HDD 60 GB
GeForce2 GTS

Talon de abonament la PC Games pe anul 2002

- Am achitat un abonament pe
- ☐ 12 luni în valoare de 810.000 lei
 - ☐ 6 luni în valoare de 450.000 lei
 - ☐ 3 luni în valoare de 230.000 lei

cu mandat nr.:
pe numele: Paul Mork, Str. Doina
nr. 7, bl. Pb78, ap. 13, 3700
ORADEA, jud. BIHOR.

Nume:

Adresa:

Loc.:

C.P.:

Telefon:



Destinatar:

PC Games
Str. Simion Bărnuțiu
nr. 30, bl. PB9, ap. 3

3700 ORADEA, Bihor

Decupați talonul și expediați-l într-un plic pe adresa de mai sus.

DEMOS

Ghost Recon
Rogue Spear: Black Thorn
Aquanox
Operation Flashpoint (Multiplayer Demo)
Myth 3 (Multiplayer Demo)
Rally Trophy
Star Trek Armada II
S.W.I.N.E.
Deadly Dozen
Knights&Merchants: The Peasants Rebellion
Sim Golf

HARDWARE

Asus V3 V6 V7 V8 ver:12.90
Cacheman 5
H2tool 1.4
Nvidia Detonator 12.41
Power Strip 3.01
PS2 Rate
TV tool 5.02
Voodoo 3, 4, 5 omega driver
Voodoo 3, 1.07.00
Voodoo 4, 5 1.04.01

PATCHES

Commandos 2 Patch #1 (int.)
Red Faction Deathmatch Patch
World War 3 WinXP Patch... și multe altele

TOOLS

Anti Trojan 5.5.357
Cacheman 5.0
Power Archiver 7.02
Partition Magic 7 Demo
WinAce 2.04
TV-Tool 5.5
DivX 4.01 Bundle
PowerDVD Patch 3
MX MultiEx Commander
Winamp 2.77 Full ... și multe altele

VIDEOS

Comanche 4
Earth 2150 - Lost Souls
Age of Mythology 3
Moorhuhn 3
Grand Theft Auto 3

SPECIALS

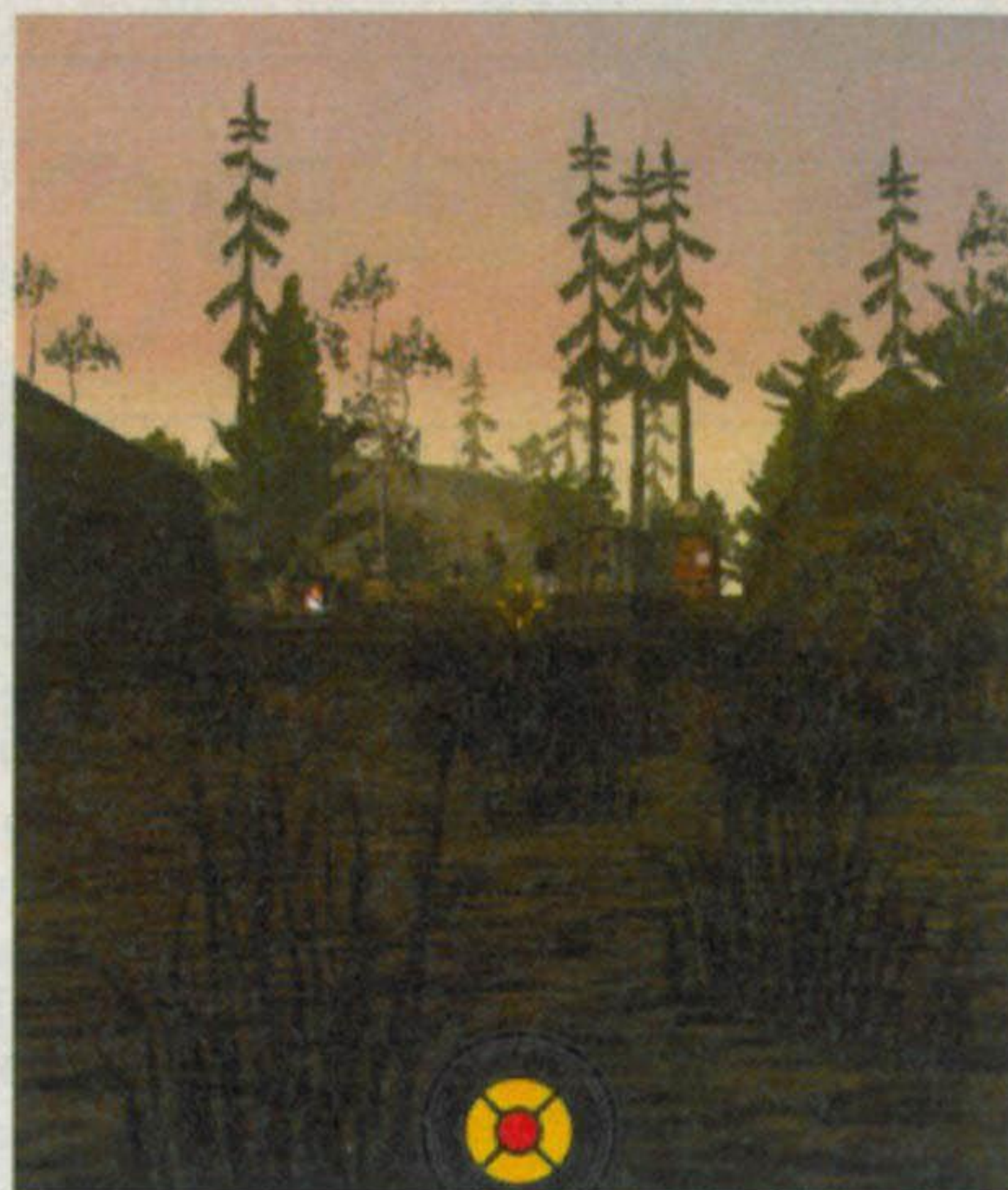
Half-Life Mods
Action HL
Paintball
Svencoop
Global Warfare
Counter-Wiggles: CS-Mod
Spud Gun 1.2 a
Ati-Patch Counter-Strike
Unreal Tournament Mods
Strike Force 1.65
Rocketarena Full 1.6
Infiltration 2.86
UT-User-Maps
Wallpapers
Unreal 2
Battle Realms + jocuri de actualitate
Counter-Wiggles Wallpaper
Emperor Map Pack 5
Screensavers
Kalo
Unreal Tournament

GHOST RECON

Din nou în fruntea unei trupe de soldați de elită, sarcina voastră este cea de a elimina teroriștii care amenință blândul popor american. Aveți la dispoziție arme, uniforme și echipamente autentice, colegi deloc idioți, întăriri care constă în tancuri, elicoptere etc. **Tom Clancy's Ghost Recon** calcă pe urmele lui **Operation Flashpoint** situând acțiunea în vaste areale outdoor. Gameplay-ul este un amestec de shooter clasic și strategie, pentru că va trebui să vă ocupați de patru sau cinci camarazi care îl însoțesc pe erou (voi).

CERINȚE SISTEM

Necesar: P II 450 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Direct3D



DEADLY DOZEN

Cei doisprezece ticăloși revin pe scenă. Acest nou joc de acțiune la persoana I-a se desfășoară în timpul celui de-al Doilea Război Mondial. Doisprezece soldați curajoși trebuie să efectueze mai multe misiuni în teritoriul inamic.

CERINȚE SISTEM

Necesar: P III 500 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Direct3D



RALLY TROPHY

După The Nations, The Sting!, JoWood ne propune un simulator de raliu. **Rally Trophy** se vrea primul simulator istoric de raliu. Jucătorii pot pilota modele vechi, cum ar fi Ford Cortina, Fiat 600 abarth sau Morris Mini Cooper. În acest demo aveți la dispoziție un circuit și un mod de joc (Time Trial).

CERINȚE SISTEM

Necesar: P II 300 MHz, 64 MB RAM
Suport 3D: Direct3D

ACTION HALF-LIFE BETA 4

Action **Half-Life** este un adevărat simulator de film de acțiune cu împușcături cum s-au văzut numai în **Matrix** și cu așa-zisul "realism de film". Sufletul acestui mod este **Deathmach-ul** - prin care modul dă tot ce are mai bun - există însă și alte modalități de joc, cum sunt **teampay** și **last man standing**. La începutul partidei vi se cere să alegeți un pistol dintre 5 modele diferite, între care cel mai potrivit stilului vostru de joc. Se pot face salturi foarte lungi, în favoarea așa-zisului "realism de film" mai sus amintit, care constă în căderi de la mari înălțimi fără să pățești ceva, tumbe spectaculoase cu aterizări fără dureri și posibilitatea să suporti un anumit număr de gloanțe în fizic (dacă ați văzut filme ca trilogia **Die Hard** știți despre ce este vorba), cu un minim de realism în ceea ce privește loviturile la cap.

CERINȚE SISTEM

Necesar: P 200 MHz, 64 MB RAM
Suport 3D: -

UNREAL TOURNAMENT: ROCKET ARENA

La origine un mod **Quake 2**, **Rocket Arena** s-a bucurat pe vremuri de un asemenea succes încât să fie imediat propus pentru noua generație de shootere 3D (**Quake 3** și **Unreal Tournament**). În **Rocket Arena** toți jucătorii încep cu aceeași energie și dotare de arme (configurate după bunul plac și setate la maxim prin default), nu apar nici medikit-uri, nici arme sau muniție pentru a vă crește posibilitățile.

Două caracteristici tehnice: versiunea full este un fișier zip care conține adevăratul mod și un bonus pack. Versiunea minimă compatibilă este 4.13 și realizatorii nu recomandă instalarea pachetului bonus dacă nu este instalat pachetul bonus de la Epic.

CERINȚE SISTEM

Necesar: P 266 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Direct3D

IMPRESSUM

În 17 ianuarie apare

PC Games 1/2002

PAM Grup srl, Redacția PC Games România
Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, ORADEA

**CIPRIAN COROIANU**

Unul din reflexele dobândite din Half-Life e să ne amenințe cu levierul... Așa Moș, mai zic și eu!

cipri@pcgames.ro

**ERDEI JÁCINT**

A făcut investigații în lumea secretă a lui Santa Claus. Concluzie: Moș Crăciun e văr cu iepurașul de Paști.

jacint@pcgames.ro

**SIMONA POPA**

Amazoana tehnoredactării nu renunță nici în ruptul mouse-ului la maxima-i de căpătâi: maximal detail.

simona@pcgames.ro

**BOGDAN GAVRA**

Se aștepta ca în Rally Trophy să aibă parte de cauciucuri Pirelli. Pi buni!

bogdan@pcgames.ro

**VASILE GIURGIU**

"Puteți să-mi luați totul, numai să-mi lăsați layout-ul!"

lulu@pcgames.ro

**ANDREI RITOK-SCHOTSCH**

Când i-au înmănat Rally Trophy, i-au scripit ochii: cum? Reli profi?

andreiitokschtsch@hotmail.com

**CORNELIU DAN**

S-a întors! A "păpat" Commandos 2 și pe easy și pe hard și are un cadou special pentru voi: 38 pagini T&T.

dan@pcgames.ro

**MARIUS TEPELEA**

După ce a acaparat Civ 3, Cezarul din el s-a trezit șoptind: "Alea jacta est." Și-asa o și fo'.

marius@pcgames.ro

**DOREL PUCHIANU Jr.**

Acum, că tot s-a terminat sesiunea, de mâine mă apuc de învățat.

dorel@pcgames.ro

**KRÁMER ZOLTÁN**

De când l-a lăsat rețeaua, formează numărul de IP la telefon.

zoli@pcgames.ro

**IONUȚ GHIONEA**

Datorită devizei sale "Romanian IT forever", a devenit un fel de Osama Ben Laden pe anumite forumuri.

ionut76@rol.ro

PC Games România**Redactor șef**

Ciprian Coroianu

Secretar general de redacție

Vasile Giurgiu

Redactori

Erdei Jácint

Bogdan Gavra

Marius Tepelea

Tehnoredactare

Simona Popa

Dorel Puchianu Jr.

Colaboratori

Andrei Ritok-Schotsch

Corneliu Dan

Ionuț Ghionea

Lucia Cadar

CD-ROM

Krámer Zoltán

Prepress cu echipamente**CreoScltex:**

Complar srl.

Telefon: 01-224.28.06

Producție:

Dorin Onica

093-30.62.05

Tipar:

PAM Grup srl - Oradea

Infopress S.A., Odorheul Secuiesc

Serviciu abonamente:

Paul Mork

tel: 059-479661

www.pcgames.ro

Distribuție:

sc Enge srl

Tel. 01-2226626

Adresa redacției:

PAM Grup srl

Oradea, str. S. Bărnuțiu 30, Ap. 3

Tel. 059-479661

CP. 54 OP. 7 Oradea 3700

e-mail: pcgames@rdsor.ro

pamgrup@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964**Editor: PAM Grup srl****Empire Earth**

Cititorii PC Games au putut juca încă de luna trecută demo-ul mult așteptatului joc de strategie 3D. Un arbore tehnologic uriaș asigură mai ales în modul multiplayer bătălii de un dramatism profund: arcași medievali și luptători din epoca de piatră se luptă cu disperare cu roboți de câteva tone, în timp ce navele futuriste atacă avioanele învechite din Cel De-al Doilea Război Mondial. În campanii treceți prin misiuni palpitante, care sunt legate printr-o povestire. La fel de palpitant va fi și duelul dintre **Empire Earth** și **Battle Realms** (ambele în test în ediția următoare): primul provine de la creatorul lui **Age of Empires** Rick Goodman, celălalt a fost creat de designerul lui **Command & Conquer** Ed del Castillo. Ambele jocuri sclipesc într-o splendidă grafică 3D și un control simplu - dar cine va ieși învingător? Și e oare în pericol tronul lui **Age of Empires 2**? Toate răspunsurile le găsiți în PC Games 1/2002!

**Harry Potter**

Oricum, numai simplu nu e: Electronic Arts a ambalat magicul bestseller într-un Action-Adventure. În testul PC Games veți afla dacă tânărul Potter mai poate fascina și adulții, rămași veșnic tineri.

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Bazându-se pe tehnologia lui **Age of Empires 2**, la Lucas Arts a luat naștere primul joc clasic de strategie care se desfășoară în universul Star Wars. PC Games verifică dacă designul jocului reușește să compenseze grafica învechită.

**PC Games Germania****Editura****COMPUTEC MEDIA**

Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth PC Games România este o publicație editată de PAM Grup srl. sub licență Computec Media AG 2000. Materialul editorial din PC Games aparține ComputecMedia AG și PAM Grup srl. Toate drepturile asupra revistei PC Games ediția română

aparțin PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG, Fürth/ Germania. Toate drepturile sunt rezervate. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

CD FORUM

FULL VERSION

ASISTENT 1.0

500 de ore pentru învățare asistată pe calculator
ENCICLOPEDII - Softuri interactive
MUZICĂ, FILM, INTERNET

**DOAR
49.900 Lei**

CD FORUM



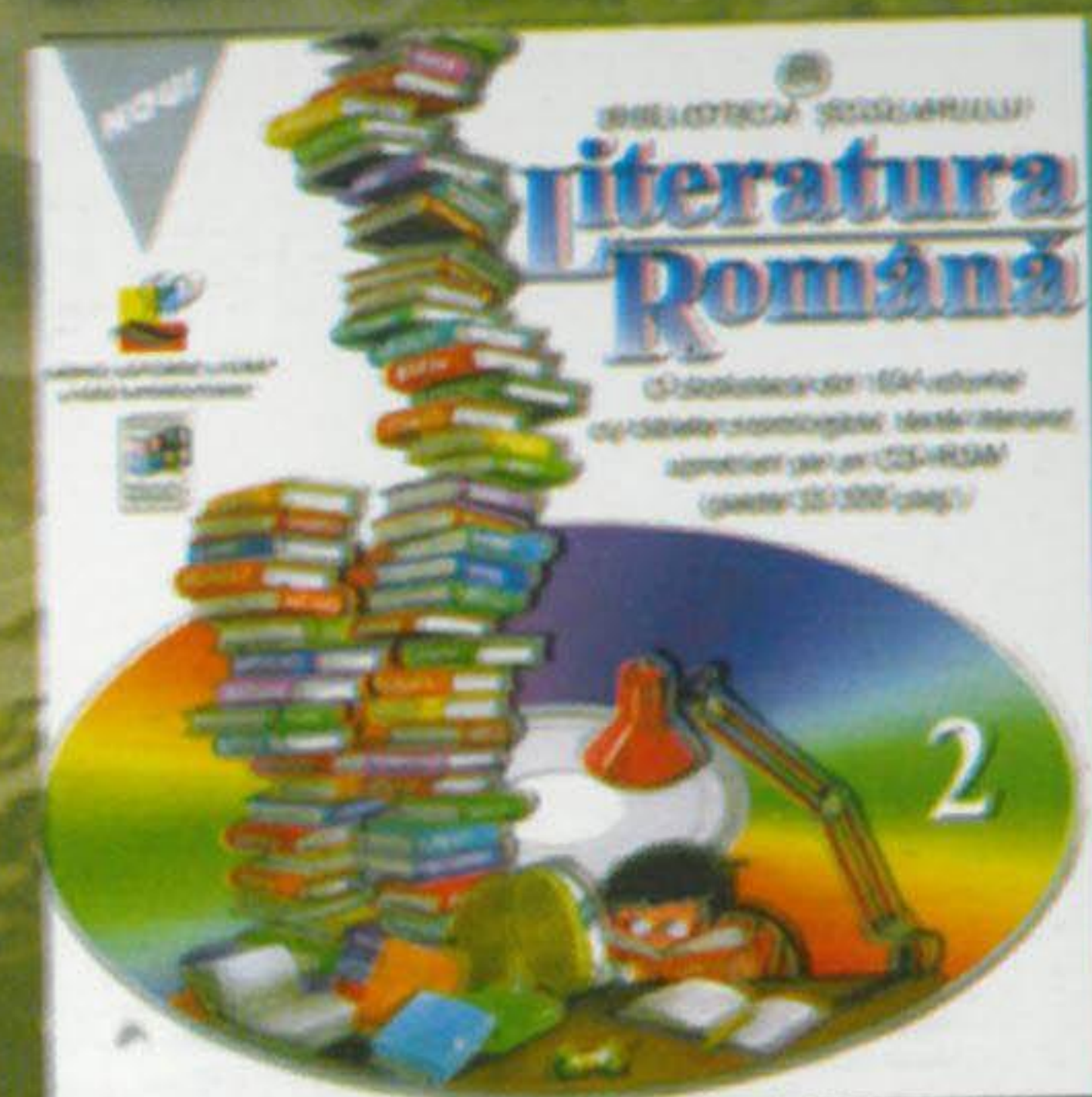
**Oxford
Interactive
Encyclopedia**



Pinocchio

SOFTUL LUNII

Biblioteca
școlarului
pe un CD-ROM
cu peste
100 de volume



Literatura Română 2

ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC:
DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN
RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ
ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3\$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4\$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5\$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOȚI.

*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ȘI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL WWW.RDSLINK.RO SAU LA PRIETENII ȚĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

PRIN RDS LINK



RDS **Link**

SIMȚI DIFERENȚA?

ARAD 057/2282011; BUCUREȘTI 01/3010876; BRAȘOV 068/474135; CLUJ 064/438646;
CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAȘI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEȘTI 044/196493;
SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIȘOARA 056/200100